AÑO 4 NÚMERO 22 AGOSTO 2015



Creo que vamos a necesitar una revista más grande

ESPECIAL TIBURÓN

PERIFÉRICO
Zapper

ANÁLISIS
Dragon Ball Z Legends

Magic Sword

Aquatic Games

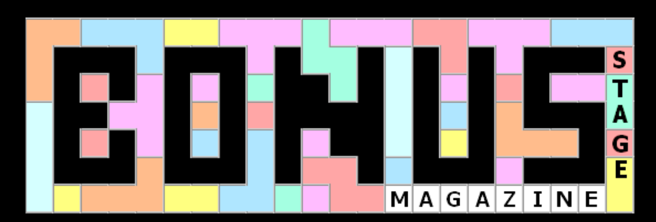
Looney Tunes

Frogger II

Great Battle II

REVISIÓN
Sonic The Movie

Número 22 – Agosto 2015



INDICE

Maquetación: Skullo

EDITORIAL

Abrimos este número con una mala noticia: La muerte de Satoru Iwata, presidente de Nintendo, que falleció el 11 de Julio de este año debido a un tumor en la vía biliar. Los problemas de salud de Iwata habían dado que hablar recientemente, pero nadie se esperaba el trágico suceso.



Satoru Iwata llegó a la presidencia en 2002, tras ser elegido como sucesor por Hiroshi Yamauchi. Al parecer lo que provocó que Yamauchi eligiese a Iwata para ocupar su puesto, fue la dedicación que el programador japonés había mostrado durante muchos años, así como el hecho de que era una persona con un punto de vista e ideas totalmente distintas a las suyas, lo cual podría beneficiar a Nintendo, que por aquella época no estaba logrando buenas ventas con Gamecube.



Aunque muchos jugadores no estaban de acuerdo con la política de Satoru Iwata, no se puede olvidar su pasado como programador y miembro de Hal Laboratory, así como su contribución a juegos como *Balloon Fight*, *Kirby*, *Earthbound* e incluso *Smash bros*.

Dicho esto, ya podemos empezar a hablar de este especial *JAWS* o mejor dicho *Tiburón*, que es como conocimos los hispanoparlantes a la película de Spielberg que cumple este verano 40 años. Nuestro especial repasa las películas de la saga, las curiosidades del rodaje, las imitaciones y sobre todo los videojuegos.

En las páginas siguientes encontrareis las secciones fijas: Los 6 **Análisis**, la **Revisión** (donde comento una película de Sonic), un comentario sobre uno de los **Periféricos** más famosos de NES y otro sobre un **Personaje** misterioso de la saga *Street Fighter*.



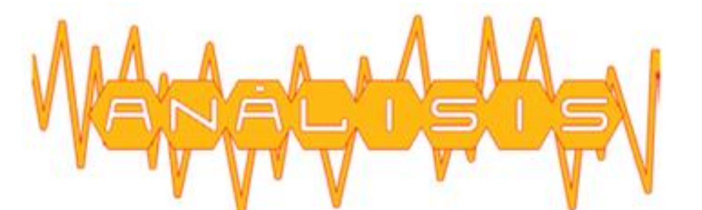
Y bueno, ya sabéis que os podéis descargar todos nuestros números anteriores en nuestro Blog, así como ver y comentar los diferentes artículos que vamos subiendo de tanto en tanto:

http://bonusstagemagazine.wordpress.com/

Y si sois usuarios de Facebook, podéis seguir nuestra página y así estar al día de las novedades:
https://www.facebook.com/pages/BONUS-Stage-Magazine/294737213874538

Espero que disfrutéis de este número veraniego y recordad que la playa **no es tan segura como parece**.

Skullo

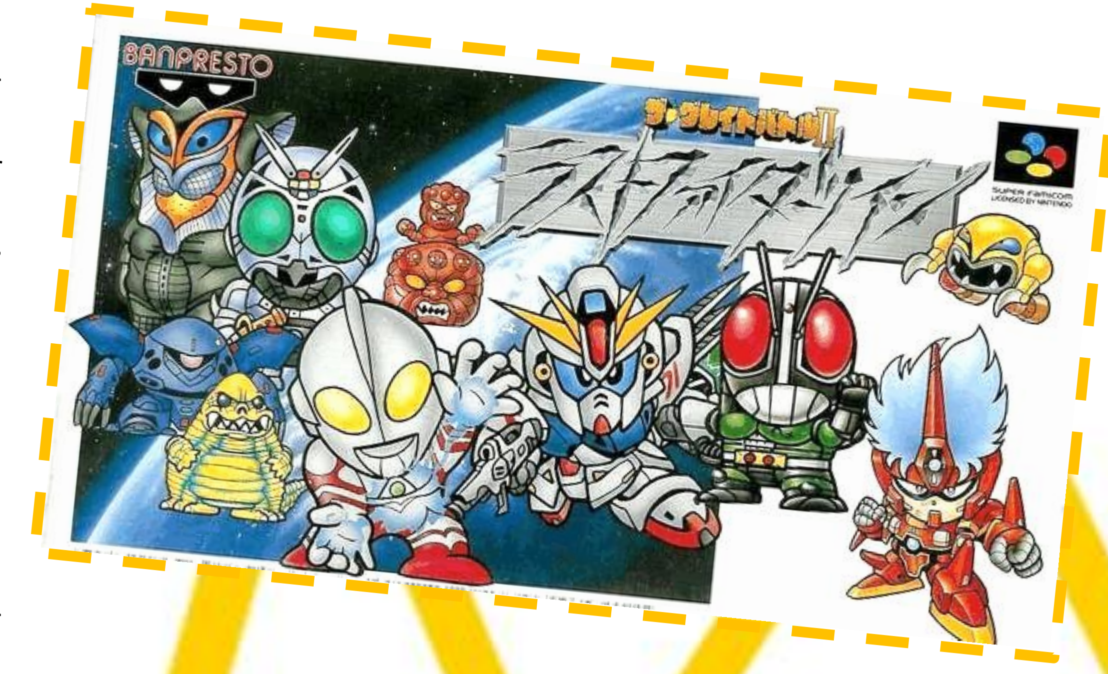




GREAT BATTLE 2 – LAST FIGHTER TWIN

1 o 2 Jugadores – Beat em up – Banpresto 1992

No hace mucho comenté el juego *Great Battle SD*, donde Gundam, Ultraman y Kamen Rider (Masked Rider) se unían para combatir al malvado Dark Brain en un juego de acción con vista aérea que lamentablemente solo fue lanzado en Japón.



Pues bien, ahora toca hablar de su continuación directa, *Great Battle 2 – Last Fighter Twin* (no lo confundáis con *Great Battle Gaiden 2* que es otro juego totalmente distinto, aunque pertenece a la misma saga).

Este juego varía el estilo de la primera parte, la acción se mantiene, pero ahora en forma de Beat em up clásico, pues tendremos que avanzar en el juego machacando a decenas de rivales a patadas y puñetazos. Afortunadamente nuestros héroes Ultraman, Gundam, Kamen Rider Black y el personaje de Banpresto, Fighter Roar, poseen ataques especiales, que necesitarán para sobrevivir a esta aventura.

Gráficos

Los personajes siguen siendo cabezones, pero sus sprites son más grandes y detallados que en el juego anterior, lamentablemente las animaciones no son demasiado llamativas, los enemigos tienen un tamaño y animaciones similares, a excepción de los jefes finales que suelen ser de mayor tamaño y poseer ataques más llamativos.



El nivel bajo el mar es muy vistoso

Los fondos son muy variables, el primero es bastante soso (el típico barrio que veríamos en cualquier Beat em up) pero el resto son muy variados (un nivel bajo el mar, la luna, un bosque, un castillo de hielo…) además algunos cuentan con efectos visuales muy agradables, como el “efecto agua” que vemos en la fase localizada bajo el mar.

El juego cuenta con muchas ilustraciones que nos cuentan la historia mientras jugamos, todas se ven genial y son muy agradables.

Sonido

Los sonidos son muy sencillos y se echa en falta que los enemigos griten al morir.

Las melodías son interesantes y animadas, pero no me han parecido demasiado pegadizas, al contrario de lo que sucedía con el primer juego de la saga (aún tengo el tema de Ultraman rondándome por la cabeza)

Los escenarios son muy variados

Jugabilidad

Moveremos a nuestro personaje con la cruceta, y si presionamos dos veces adelante o atrás, el personaje correrá. Para golpear tenemos un botón de patada y otro de puñetazo, luego tenemos un botón de salto y un botón para gastar especiales que variarán según las bolas de poder que hayamos seleccionado (con los botones L y R) que queremos gastar, ya que podemos hacer especiales de 1, 2 y 3 niveles. Si nos acercamos mucho a un rival podremos agarrarlo (y él a nosotros) en ese momento podemos pegarle o lanzarlo por los aires, para hacer esto último hay que presionar el botón de salto, lo cual es poco intuitivo.



Fighter Roar haciendo uno de sus especiales

En algunos momentos del juego encontraremos armas con las que golpear a los enemigos, con un botón las usaremos para pegar y con otro las lanzaremos para clavarlas en los rivales (excepto el bumerán que volverá a nosotros) estas armas nos dan un alcance extra en los ataques, que es muy necesario ya que en las distanciar cortas, nuestros personajes tienen las de perder, tal y como explicaré a continuación.

Pese a que los controles son bastante sólidos, la jugabilidad no parece estar bien pulida, una prueba de ello es que cuando vayamos a golpear a los rivales, casi siempre serán ellos los que nos peguen primero, los pequeños brazos de nuestros héroes no parecen alcanzar una distancia segura, y sus patadas se antojan algo lentas para golpear primero, obviamente puedes pegar a enemigos sin recibir a cambio, pero necesitas un tiempo para acostumbrarte a la manera de pegar de los héroes (y da igual cual uséis, pues todos pegan igual, solo cambian los especiales).

En cuanto os hayáis acostumbrado a la manera de pegar, veréis que los enemigos salen de 4 en 4 y tenéis las de perder de nuevo, como no se puede ir gastando los especiales tontamente, habrá que buscar otra manera de ir eliminando enemigos de manera más segura y esa manera es correr y darle al botón de patada, para que nuestro personaje se tire por el suelo la pierna por delante. Ese barrido es vital para completar el juego, especialmente porque lanza a los enemigos al suelo, donde podremos volver a golpearles de la misma manera (y con suerte los tiraremos a un agujero).

Si lo hacéis bien llegareis a los jefes finales, que pese a quitar vida en grandes cantidades se pueden derrotar con un pequeño truco que consiste en golpearles rápidamente con el botón de puño (si os sale bien, no podrán ni moverse) el enemigo final parece inmune a esta técnica, pero se puede vencer abusando del barrido.

En resumen, su jugabilidad es mejorable, especialmente porque es más fácil derrotar a los jefes finales que sobrevivir a los enemigos comunes. Debieron pulir mucho más este apartado, porque es lo que empaña al juego.



Presionando el botón “cargaremos” el golpe

Duración

Para completar el juego recorreremos 8 de los 10 niveles que posee, cada uno de ellas plagado de enemigos y con un jefe final esperándonos. Si nos matan todas las vidas tenemos 2 continuaciones y si se nos acaban iremos a la pantalla de Game Over. Afortunadamente el juego nos da un Password cada vez que completamos 2 niveles, lo cual suaviza la dificultad mucho.



Cuidado con los ataques por la espalda

El hecho de que cambien algunas fases cuando volvéis a jugar (por ejemplo, en mi primera partida no me salió la fase del bosque ni la de la luna) puede motivaros a jugarlo de nuevo, aunque creo que la mejor baza del juego es contar con un modo a 2 jugadores, lo cual siempre aumenta la diversión.



Ultraman se hace gigante y… ¡Pisotón!

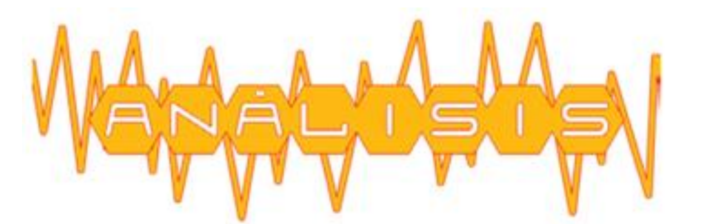


¡Ha llegado el jefe!

Conclusión

Great Battle 2 Last Fighter Twin es un beat em up simpático y muy agradable visualmente, pero flaquea en su jugabilidad, que no es tan buena como otros juegos similares de Super Nintendo. Así que se lo recomendaría especialmente a los que disfrutaron del primer juego de la saga y a los fans de Ultraman, Gundam y Kamen Rider.



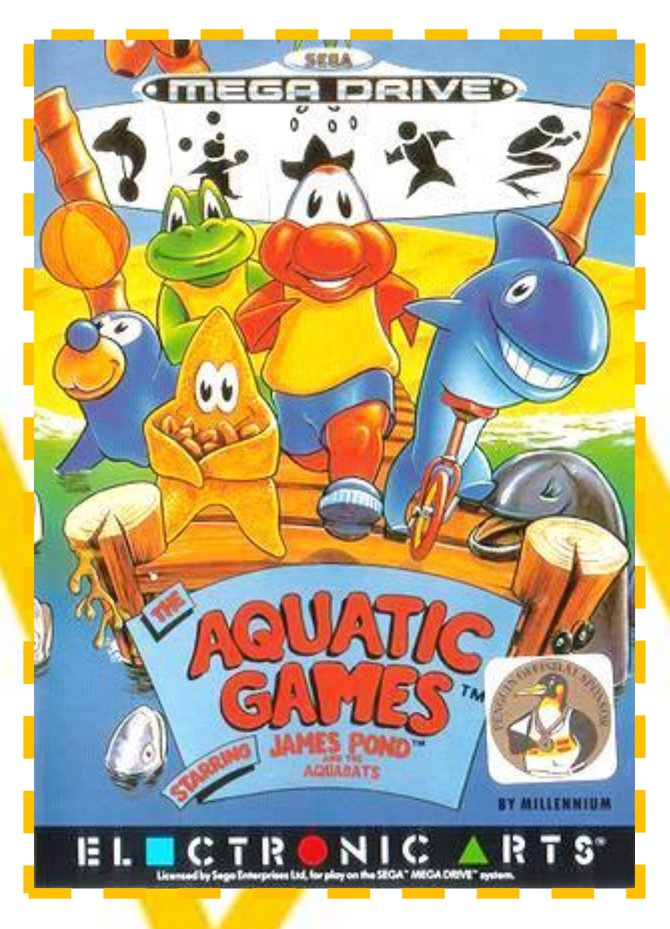




AQUATIC GAMES

Starring James Pond and the Aquabats

1 a 4 Jugadores – Deportes – Millennium Interactive 1992



James Pond es un pez mutante que trabaja para el gobierno de Inglaterra como agente secreto para descubrir quién está detrás de los productos contaminantes que se vierten al mar. Como se puede ver, es una parodia a las películas de James Bond, ya que si jugamos la saga protagonizada por el pez (que consta de tres títulos) hay multitud de situaciones que recuerdan a sus películas.

La compañía inglesa Millennium Interactive fue la que creó este personaje, aprovechando el éxito de la saga, después de la segunda parte decidieron hacer algo diferente, en 1992 lanzaron este juego de deportes de olimpiadas con pruebas poco comunes y originales. A parte de James Pond, también podemos controlar a otros personajes como una rana, una estrella de mar, una foca o un delfín.

Electronic Arts fue quien que se encargó de distribuir este juego para Mega Drive/Genesis y otras plataformas (Amiga, Atari ST y Super Nintendo)

Gráficos

Unos sencillos sprites son suficientes para diferenciar bien los personajes y el escenario, aun así los diseños son simpáticos e invitan a divertirse con el juego. Hay varias pruebas de velocidad que demuestran que se trabajaron bien las animaciones, pues cuentan con un buen número de imágenes por segundo, además, cuenta con bastantes detalles animados de personajes que forman parte de la prueba o del fondo. A pesar de que los escenarios son sencillos, algunos cuentan con varias capas de Scroll Parallax.

Sonido

La verdad es que hay muy pocos efectos sonoros, básicamente lo que hay son sonidos para saber si la prueba la vamos haciendo bien o mal y poca cosa más. El tema que suena en el título y las opciones es un fragmento versionado de la "Oda a la Alegría" de Beethoven y durante alguna prueba suena una versión de la canción del pez "Die Forelle" de Schubert. El resto de temas propios del juego son sencillos y pegadizos.



Pantalla de título

Jugabilidad

El juego consta de las siguientes pruebas:

Carrera sin obstáculos: Dándole a dos botones lo más rápido posible a un ritmo de primero uno y luego otro (no los dos a la vez) tenemos que hacer que James Pond corra lo más rápido posible y llegue a la meta antes que nuestro contrincante.

Corriendo por encima del agua

Vigilante de la playa: Nuestra foca tiene que evitar que las pelotas de playa despierten a alguna de las seis compañeras que están tomando una siesta, tenemos que ir de un lado a otro apartando las pelotas que caen, también podemos ayudarnos con el salto. Si una pelota toca una de las focas se despertará, si le vuelve a tocar otra vez antes de que se duerma de nuevo, se asustará, si se asustan dos, la prueba termina. A veces caen pelotas más pesadas que cuestan más de apartar y de vez en cuando algún gracioso hace sonar un despertador para despertar a todas las focas, así que es como si le hubieran dado un toque a todas y hay que ir con cuidado y hacer que se vuelvan a dormir. Para superar la prueba hay que aguantar un tiempo determinado.



No se respeta la hora de la siesta

Salto de longitud: Turno para la rana, en esta prueba hay que tomar carrerilla igual que en la primera prueba, saltar en el momento justo y decidir bien el ángulo del salto final en décimas de segundo para llegar lo más lejos posible.

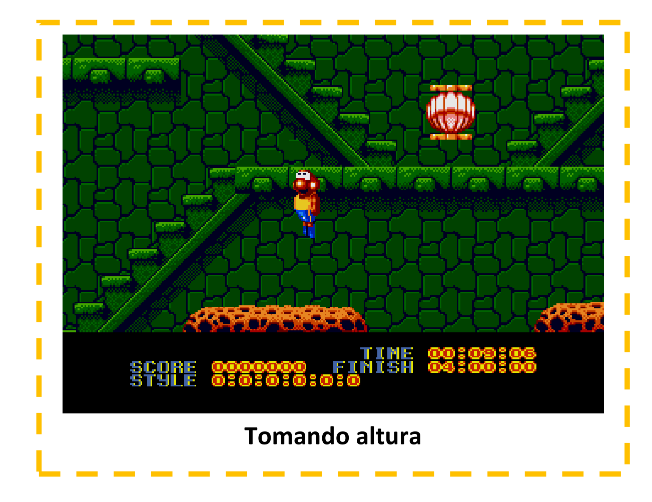
Colchonetas elásticas: De nuevo le toca a nuestro pescado mutante donde con un botón debemos saltar encima de una colchoneta y hacer que gane altura dándole en el momento justo. Una vez tomemos una buena altura, con otro botón haremos piruetas, con cuidado de no caer fuera de las dos colchonetas que hay, de esa manera ganaremos puntos y puntos de estilo. Hay que hacer el máximo de puntos de estilo posibles antes de que acabe el tiempo.

Alimentar a los peces: Controlaremos a una estrella de mar cargada con una bolsa llena de comida que hay que tirar a los peces que van asomando, para que al comerla se vayan y así no sean pescados por los anzuelos que van saliendo en pantalla. A los dos lados del escenario hay comida para rellenar la bolsa cuando se acabe, si pescan dos peces, la prueba se acaba, así que hay que aguantar un tiempo para superar la prueba.

Tiro al globo: En el techo hay siete globos que hay que explotar con James Pond, por el suelo van apareciendo cangrejos ermitaños normales y otros con pinchos, hay que esquivar los que tienen pinchos y saltar encima de los normales. Con un poco de suerte, en vez de aplastarlos, saldrán volando por los aires, es entonces cuando tenemos que recogerlos y lanzarlos hacia un globo para explotarlo, si tropezamos con un ermitaño, perdemos el que hemos recogido, así que hay que ir con mucho cuidado ya que no es tarea fácil. De vez en cuando sale una bola verde, si saltamos encima suyo nos impulsará hacia el techo, así también se pueden hacer explotar los globos. Esta prueba hay que completarla dentro de un tiempo límite.



No hemos saltado a tiempo



Tomando altura



Los peces tienen hambre

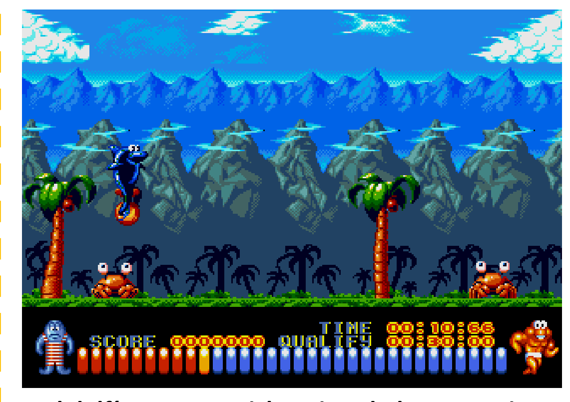
Carrera en monociclo: Con el delfín subido en un monociclo tenemos que ir saltando, evitando los cangrejos y aprovechando las bajadas para tomar velocidad y así llegar lo más rápido posible a la meta.

Carrera con obstáculos: Como toca saltar, controlaremos de nuevo a la rana. Debemos correr como en la primera prueba y con un tercer botón saltar todos los obstáculos que nos encontremos por el camino, charcos de agua y serpientes que hacen de valla, hasta llegar lo antes posible a la meta.

Según lo que hayamos hecho en cada prueba podemos no clasificarnos, clasificarnos, conseguir medalla de bronce, plata u oro o llegar a conseguir un récord mundial.

Duración

Aunque todas las pruebas se hacen en 20-30 minutos, encontrar el truco para dominar mínimamente cada prueba para poder clasificarse en todas puede costar un poco según la habilidad de cada uno. Hay un modo entrenamiento para practicar cada una de las pruebas, es curioso el hecho de que hay tres modos entrenamiento distintos, en uno se practica para conseguir medalla de bronce, en otro la de plata y en el tercero la de oro.



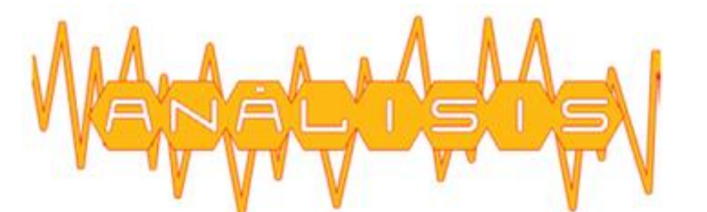
El delfín en monociclo evitando los cangrejos

Tenemos modo para un jugador, dos, tres y hasta cuatro jugadores. Jugando solos debemos procurar irnos clasificando siempre, ya que a la que no nos clasifiquemos en una de las pruebas, nos eliminarán y tendremos que empezar de nuevo. En cambio en multijugador se hacen las ocho pruebas por turnos, aunque nadie se clasifique se continua hasta el final para ver quien puntúa más y se hace ganador de las olimpiadas.

Conclusión

Aunque hay varios juegos parecidos este es bastante simpático, divertido y original, es una buena opción para divertirse en compañía de los amigos recordando viejos momentos.

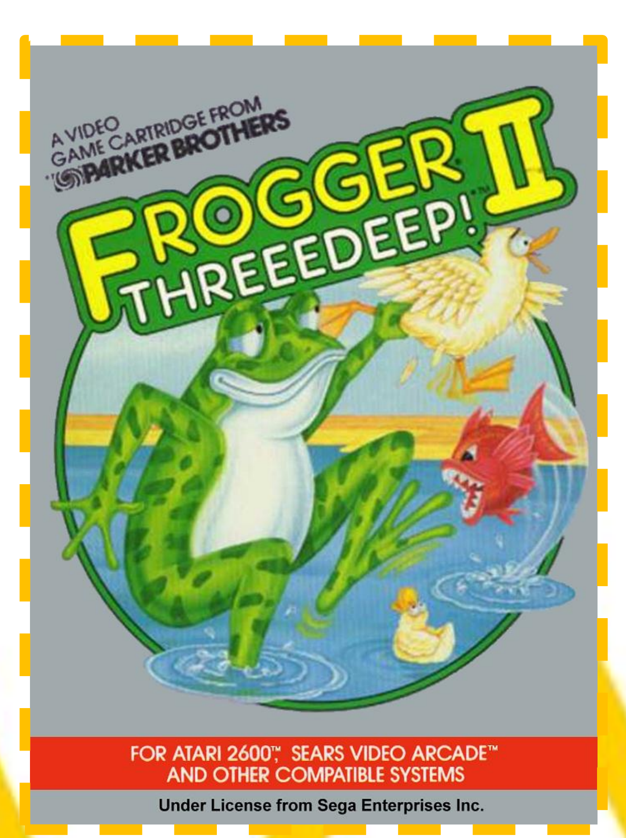






FROGGER II: ThreeeDeep!

1 Jugador – Arcade – Parker Brothers 1984



Frogger es uno de esos juegos que no necesitan presentación, todo el mundo conoce el juego de la rana que ha de cruzar la carretera evitando el tráfico, hasta llegar a la meta. Pese a que mucha gente solo ha jugado al primer juego, Frogger es una saga con bastantes títulos, algunos de ellos son versiones más actuales del clásico y otros han intentado cosas nuevas.

Entre esos últimos tenemos a *Frogger II: ThreeeDeep!* Que pese a ser bastante similar al primer juego en varios aspectos, incluyó suficientes novedades como para ser considerado una secuela bastante innovadora.

Gráficos

El "estilo Atari" está presente en todo el juego: los sprites y fondos son de un color plano y los elementos como las vidas y el tiempo son representados de manera minimalista con cuadrados y rectángulos.

Pese a la simplicidad de los sprites hay que decir que algunos de ellos tienen algo más de detalle (como el barco) y que hay una variedad bastante grande gracias a que el juego está dividido en 3 fases distintas, cada una con sus propios animales o elementos. En conjunto, el apartado gráfico de este juego es variado y bueno.

Sonido

Tras escuchar la melodía inicial, el juego se quedará mudo y solo se animará cuando nuestra rana se mueva, llegue a la meta o pierda una vida. Si se nos acaba el tiempo sonará uno de esos ruidos molestos que solo consiguen aumentar el nerviosismo. No hay mucho más que decir de este apartado, es correcto, pero no tiene ningún tipo de virguería técnica que lo haga destacar sobre otros juegos de Atari 2600.



El juego es colorido y visualmente agradable

Jugabilidad

El juego consta de 3 fases distintas, que explicaré a continuación:

La **fase 1** sucede bajo el agua, debemos avanzar evitando a los peces y obstáculos hasta llegar a las 3 metas que hay en la parte superior, de manera similar al primer juego. Todos los personajes son letales salvo las burbujas y la tortuga, que nos hará de taxi. Si en lugar de entrar a las metas entramos por alguno de sus lados iremos a la fase 2.

La **fase 2** transcurre en la superficie del agua, ahora Frogger debe avanzar subiéndose en elementos del escenario hasta llegar a la meta, que se encuentra en la parte superior, tras un barco que va moviéndose constantemente.
La mayoría de elementos en los que se puede subir la rana son relativamente seguros, pero algunos se hunden o incluyen sorpresas, por ejemplo, si nos subimos en un pato pequeño, la madre de los patos intentará venir a por nosotros. Precisamente, mama pato será vital para progresar en el juego, pues si nos subimos encima de ella nos mandará a la fase 3.


FASE 1: Frogger bajo el agua

La **fase 3** sucede en las nubes y es la más rara de todas. Frogger puede saltar en las nubes presionando arriba y cada vez que caiga de un salto, rebotará más alto como si fuese una cama elástica. La idea es ir subiéndose en los animales y dirigibles (supongo que son dirigibles…) para llegar a la meta del nivel, que está en el hueco de una de las nubes, pero ojo, no todos los animales que hay en el nivel son amistosos.

La idea del juego es llegar a todas las metas antes de que se nos acabe el tiempo, para que aumente la dificultad y podamos seguir sumando puntos.

El control de Frogger es fiable, pero los cambios jugables de un nivel de a otro puede confundir de primeras.
Además, los niveles están conectados entre sí lo cual puede aumentar la confusión o frustración.


FASE 2: Cruzando por la superficie del agua

Duración

La duración de esta clase de juegos suele depender del ánimo del jugador, pues introducir a Frogger en todas las metas no es algo que nos vaya a llevar muchas horas, pero dominar el juego e ir superando puntuaciones si requiere mucho más tiempo y esfuerzo.

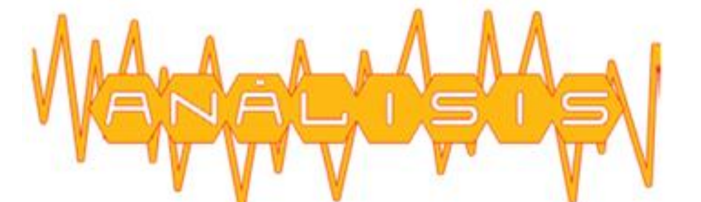
El *Frogger* original tenía un planteamiento básico que se complicaba, pero este tiene un planteamiento algo más complejo (debido a los cambios entre fases) que también se complica progresivamente y ademas hay varias maneras de morir (por ejemplo, si el scroll nos arrastra hacia los bordes laterales de la pantalla moriremos), de manera que es muy, muy fácil cometer un error y perder una vida.

Conclusión

Frogger II ThreeeDeep! Es un juego que, pese a mantener la esencia de su predecesor, complica la fórmula añadiendo variantes, algo que puede gustar a los fans del original, aunque también es cierto que cuando estás acostumbrado a algo tan básico como el *Frogger* original, cuesta cambiar la mentalidad y adaptarte a los cambios. Sin embargo, creo que vale la pena darle una oportunidad a *Frogger II.*




FASE 3: Frogger en las nubes





DRAGON BALL Z: THE LEGEND

1 o 2 Jugadores – Acción/Lucha – TOSE 1996



Dragon Ball nunca pasó de moda, siempre estuvo ahí ofreciéndonos juegos, algunos buenos, algunos de calidad ínfima, pero nunca perdió popularidad, bueno quizá un poco con *Dragon Ball GT*, pero eso es ya una historia del pasado porque como todos ya sabréis, Goku y sus amigos han vuelto con una nueva serie, y aprovechando que tenéis ganas de ver a vuestros guerreros favoritos en acción, os mostraremos el juego que incluía más personajes de dicha serie (hasta que empezaron a salir juegos modernos como los *DBZ Budokai*), hablamos de *Dragon Ball Z: The Legends*.

Dicho juego lo distribuyó Bandai en 1996 en Japón, unos meses más tarde en Europa circulaba la versión francesa del juego, lo cual era muy habitual en esos tiempos, pues Francia era un importante importador de anime y sus juegos, España por cercanía se benefició de esto en varias ocasiones.
También existe una versión para Playstation pero no salió de Japón.

Gráficos

Los personajes del juego no son lo más destacable, ya que son imágenes muy pequeñas que durante la batalla pueden empequeñecer aún más, todo y eso, cada personaje es reconocible en cualquier tamaño que al fin y al cabo es lo importante.
Los fondos son amplios y pese a incorporar objetos como rocas o árboles que pueden derribarse si peleamos cerca, el escenario es prácticamente estéril y en ocasiones poco detallado.
Uno de los aspectos importantes del juego es que los personajes son en 2d mientras que el entorno es en 3D, permitiendo cambiar de ángulo y de vistas en plena batalla.

Las animaciones de los personajes no son amplias pero si tienen movimientos característicos que pudimos ver en la serie. A parte de los golpes habituales, cada personaje puede desatar ataques especiales que se muestran como una escena, aunque generalmente cada personaje tiene dos especiales, algunos solo tienen uno o en el caso de Freezer tres.
Los efectos de estos especiales son poligonales pudiendo jugar así con la cámara de movimiento durante dicho golpe, aunque hoy en día estos efectos nos pueden parecer toscos y obsoletos en los noventa eran lo más puntero que podías encontrarte en un juego.



Nuestra primera misión es detener a los Saiyans

Sonido

Es de lo mejorcito del disco, las músicas son animadas aunque solo disponemos de un total de nueve canciones, teniendo en cuenta que una partida puede alargarse bastante podríamos pensar que es inevitable que alguna música nos pueda llegar a parecer un poco repetitiva, pero estas canciones no solo son animadas, sino que varían durante la batalla pudiendo llegar a pensar que se tratan de dos pistas diferentes, aunque en realidad se trate de la misma.

Las fuerzas especiales al completo

Los efectos de sonido no solo suenan con muy buena calidad sino que además son idénticos a los de la serie y los reconocerás al momento, sonidos muy variados y característicos como el efecto del aura, el de volar, el de los rayos de energía y el de los especiales por mencionar algunos.

Para completar este apartado cada personaje tiene una pista de voz con los dobladores japoneses originales, pudiendo escuchar y reconocer los famosos golpes y gritos de nuestros personajes favoritos.

Jugabilidad

El sistema de juego es sencillo, en batalla podemos elegir hasta tres personajes, dichos personajes se pueden cambiar, quitar y poner en cualquier momento de la partida.
Nuestro equipo se enfrentará con el del rival que también consta de uno a tres personajes.

Nuestros movimientos son bastante limitados y por ende sencillos, podemos alejarnos y acercarnos a nuestro rival, bloquear los ataques enemigos, lanzar bolas de energía, golpear con nuestros puños y por último cargar nuestra barra de ki, si movemos nuestro personaje mientras cargamos ki este se potenciará golpeando y moviendo más rápido a coste de un desgaste constante de energía.



Elige a tres luchadores para la batalla

En la parte inferior de la pantalla encontraremos una barra llamada Power Balance que se divide en dos colores, azul y rojo, a medida que golpeamos a nuestros rivales rellenamos dicha barra con nuestro color, una vez conseguido, el personaje que teníamos seleccionado lanzará un ataque especial causando daño al rival.


¡Eso duele!



Perfect Cell es un adversario formidable

Duración


Algunos personajes serán espectadores de la batalla

El modo historia incluye nueve fases que van desde la llegada de Nappa y Vegeta a la tierra hasta la derrota del monstruo Buu en el planeta sagrado de los Kaioh-shin. El tiempo que tardemos en pasarnos las nueve fases depende de nuestra habilidad, todo y eso las batallas son bastante largas especialmente cuanto más rivales haya, como en la segunda fase, la más larga del juego donde nos enfrentamos al escuadrón de las fuerzas especiales al completo capitaneado por Ginyu.

Si completamos el modo historia, desbloquearemos todos los personajes para poder jugar con ellos en el modo versus, también se nos recompensará con el modo SP Battle, en dicho modo las batallas son más difíciles. Una vez completado el juego, nuestra diversión con él (si es que este tipo de juego nos divierte) se verá disminuida a alguna partida en el modo Versus, por suerte puedes jugar con amigos además de con la CPU. *Dragon Ball Z: The Legend* también incluye un total de cuatro escenarios y de treinta y un personajes, treinta y cinco si contamos las transformaciones y diferentes versiones de Goku y Vegeta.

Conclusión


Los Cell Jr aparecerán si no usamos a Goku o Gohan contra Cell

DBZ: The Legend es un juego de acción puro y duro, el problema es que dicha acción puede llegar a ser muy pesada y dar la sensación de estar "farmeando" hasta conseguir las escenas que nos den la victoria, la cual a veces puede ser muy difícil de conseguir.

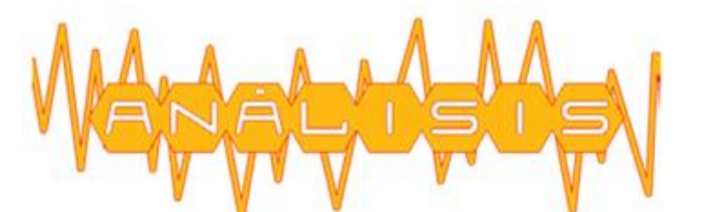
El disco también incluye ciertos guiños a la serie que lo hacen más interesante y largo, por ejemplo en la batalla contra Freezer, si dejamos que el déspota alienígena derrote a Krilin, Goku se transformará en Super Saiyan a la vez que nuestro enemigo desbloqueará el 100% de su poder. Otro guiño destacable es en la batalla contra los androides A-17 y A-18 si añadimos a Goku al equipo aparecerá A-16, si por el contrario no lo usamos o lo retiramos A-16 también lo hará, debido a que el androide fue creado con el único objetivo es matar al famoso Saiyan. Existen muchos más guiños de la serie pero dejaremos que los descubráis vosotros mismos.

Dragon Ball Z: The Legend es uno de esos juegos que ha envejecido mal y que probablemente solo se pueda disfrutar por nostalgia, entonces ¿porque este juego llamó la atención de los franceses y los españoles?


¡Batalla de Super Saiyans!

Por ese entonces *Dragon ball Z* llegaba a su fin y este era el primer juego en tener tantos personajes jugables, pese a no ser un juego de lucha convencional como el *Ultimate Battle 22* de PSX o *Shin Butoden* de Saturn, los impresionantes treinta y cinco personajes de este juego, superaban sobradamente los veintisiete de los juegos anteriores. Todo esto por no mencionar que es un juego de *Dragon Ball* y ya el propio nombre de la franquicia era suficiente para vender bien el juego.

Valveider





MAGIC SWORD

1 Jugador – Acción/Plataformas – CAPCOM 1992

A principios de los 90, Capcom lanzó una recreativa protagonizada por un bárbaro rubio, armado con una espada y escudo, que iba eliminando hordas de enemigos mientras avanzaba por los niveles de una peligrosa torre, por fortuna existían otros personajes que podían unirse a la aventura y echarnos una mano.



Ese juego fue portado un par de años más tarde a SNES con algunos cambios y modificaciones típicas de estas conversiones a máquinas menos potentes, pero respetando la mayor parte. Así que los que tenían la consola de 16 bits de Nintendo, pudieron disfrutar de *Magic Sword*, juego protagonizado por He-man… digo, por el guerrero rubio, que recorrerá de nuevo la enorme torre en busca del malvado Drokmar.

Gráficos

El paso a SNES no le sentó mal del todo al juego, pues gráficamente se asemeja mucho a la versión Arcade. Los personajes no son tan grandes como en otros juegos de acción o beat em ups, pero esto ayuda en las partes plataformeras. Hay una gran variedad de sprites, entre el protagonista (que va cambiando de espada y escudo cuando conseguimos nuevas armas) sus aliados (ocho diferentes) y los enemigos.



Empezaremos la aventura fuera de la torre

Los escenarios tienen variedad inicialmente, pero debido a que la torre del juego consta de 50 plantas, enseguida se empezarán a repetir más de lo que nos gustaría.
En resumen, buen apartado gráfico, pero puede llegar a ser algo repetitivo, sobretodo en escenarios y en jefes finales.

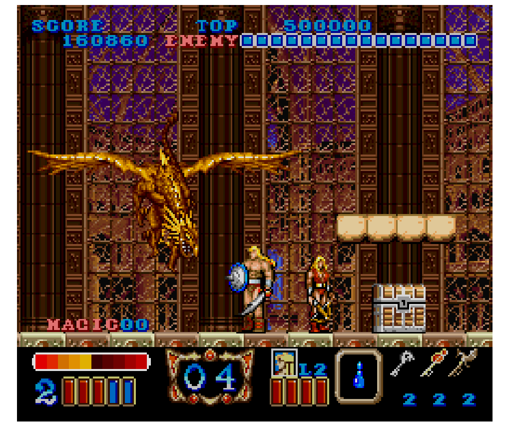
Sonido

Sonidos muy típicos de la época, no esperéis voces (salvo el "Thank You" que dicen los aliados) ni florituras especiales, conformaros con los típicos golpes, cortes, explosiones y "rayos mágicos". Con esto no quiero decir que el juego no tenga variedad o que los sonidos sean malos, simplemente comentar que son los típicos que habréis oído una y mil veces en juegos similares.

Las melodías son muy épicas y dan buen ritmo a la acción, algunas son muy pegadizas y cada vez que suenen nos harán tararearlas sin darnos cuenta, porque si, las melodías también se repiten, cosa normal teniendo en cuenta el amplio número de fases.

Jugabilidad

Al ser un arcade de los 90, ya podemos deducir que la jugabilidad de *Magic Sword* va a ser muy sencilla. Tenemos un botón de salto (B) uno para pegar (Y) y uno para usar la magia que limpiará de enemigos la pantalla pero nos restará vida (X, aunque también podemos hacerlo presionando Y+B a la vez). Movemos al personaje con la cruceta y disponemos de algunas acciones para agilizar su movimiento, como el poder bajar de un plataforma hacia abajo dándole Abajo+Salto o saltar un poco más alto para acceder a sitios elevados presionando Arriba+Salto.



La amazona y el héroe contra un jefe

Durante el juego encontraremos muchos cofres del tesoro, algunos serán trampas, otros nos darán objetos que pueden ayudarnos de diversas maneras, como hacer que todos los enemigos dejen ítems tras eliminarlos, hacer que nuestra espada haga el ataque fuerte sin necesidad de recargarse, aumentarnos la vida o darnos puntos extra o alguna llave.

Hay diversos tipos de llaves, aunque la mayoría valen para abrirnos las puertas a zonas cerradas de la torre o para abrir celdas donde se encuentran atrapados los aliados, que en caso de liberarlos y caminar por su lado, se unirán a nosotros. Los aliados caminan tras nosotros imitándonos, tienen su propia barra de vida y van subiendo de nivel conforme avanzamos en el juego, al hacerlo modifican y mejoran sus ataques.

En total tenemos 8 aliados posibles y como son parte importante del juego los voy a definir aquí:

Amazon: Mujer rubia con la habilidad de tirar flechas hacia delante, su ataque no es muy poderoso, pero tiene un gran alcance.

Big Man: Enorme aliado que lanzara su hacha como si fuese un bumerán, lo cual nos asegura que golpeará dos veces. Su ataque es fuerte, pero su rango puede quedarse corto comparado con otros aliados y es algo lento a la hora de lanzar su ataque.

Thief: Tipo vestido de naranja de lanza bombas y cuchillos, las bombas tienen muy poco alcance, pero son muy poderosas. Este personaje también tiene la habilidad de ayudarnos a saber que cofres contienen trampas y donde hay cofres ocultos.

Ninja: Lanza estrellas ninja que rebotan por las paredes y techos, su ataque no es muy poderoso, pero es muy rápido, lo cual lo hace ideal para acabar con muchos enemigos débiles rápidamente.



Wizard y el héroe en una mazmorra

Wizard: Lanza 4 bolas de magia que van rotando hacia la dirección que tengamos presionada, lamentablemente es bastante lento en recargar su ataque.

Priest: Similar al Wizard pero las bolas que lanza persiguen a los enemigos. También es bastante lento en cargar su ataque.

Knight: Tira lanzas a los enemigos, su ataque tiene buen rango y es bastante fuerte, además en niveles superiores aumenta el número de lanzas que tira, lo cual lo convierte en uno de los aliados más útiles.

Lizardman: Este aliado se puede encontrar de dos formas, encerrado en las celdas como el resto o como enemigo que nos acechará en algunos niveles, si lo derrotamos y tenemos el ítem del anillo de diamantes como objeto, podemos elegirlo de compañero. Lizardman es un aliado muy útil, pues su ataque es rápido y bastante potente.

Los controles son fiables y el juego es muy disfrutable aunque cuenta con dos puntos negativos a tener en cuenta: el primero es que es un juego de planteamiento sencillo, y eso puede ser repetitivo, el segundo es que sufre ralentizaciones en momentos puntuales que pueden perjudicar la jugabilidad.



La momia va a por el caballero



Lizardman atacando a un esqueleto

Duración

El juego cuenta con 51 niveles, el primer nivel es el camino a la torre y los otros 50 su interior. Los niveles tienen duración variable, pues los hay largos y con un jefe al final y otros que serán muy cortos y se usarán de paso entre una zona y otra. En algunos niveles encontraremos puertas que nos permitan ahorrarnos un trozo de la torre.



Big Man y el héroe contra otro jefe

El juego nos da la posibilidad de empezar desde abajo del todo, o desde algunos niveles avanzados. Si elegimos empezar desde abajo el juego será más largo y difícil, aunque también nos dará más posibilidades de subir de nivel a nuestro personaje y aliados.

En general, completar la torre entera puede llevarnos poco más de una hora, aunque es posible que no completemos la tarea, pues el juego tiene continuaciones limitadas y hay zonas donde es muy fácil morir.

La dificultad general del juego no es excesiva, pero debido a la enorme cantidad de peligros que tenemos que afrontar y a lo fácil que puede ser perder energía con algunos enemigos (bastante traicioneros) o con las celdas y cofres trampa, no podemos bajar la guardia.

El juego no posee modos multijugador, ni alternativos, así que su rejugabilidad se centra en su mecanismo sencillo y en la posibilidad de completarlo usando aliados distintos o buscando los cofres ocultos y las entradas secretas (que aparecen golpeando en sitios concretos). Otro motivo para rejugarlo sería ver las dos posibilidades que hay tras el enfrentamiento final, pues al derrotar a Drokmar, tenemos la opción de ocupar su lugar o matarlo y salvar al mundo.



Subiendo hacia el siguiente nivel

Conclusión

Magic Sword es un juego algo olvidado debido a la enorme cantidad de juegos de acción y plataformas o beat em up que hay en el catálogo de SNES. Es un juego sencillo pero muy entretenido, además la idea de los aliados le hace tener algo de originalidad que otros juegos no poseen.

Técnicamente se ha visto superado por muchos juegos de años posteriores, y es que no hay que olvidar que este juego es de 1990, pese a que la versión consola salió más tarde. Quien busque un juego sencillo de acción, con ingredientes y enemigos típicos de historias de fantasía, aquí lo tiene.



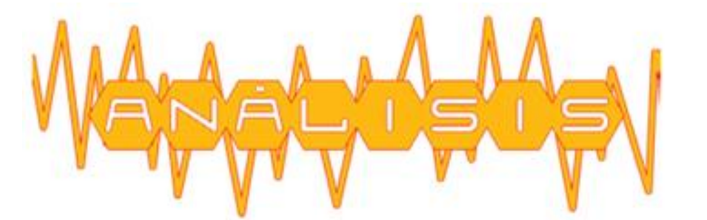
Rodeado de enemigos y sin compañero



Descripción de algunos items

Skullo







LOONEY TUNES

1 Jugador –Plataformas – Sunsoft 1992/1998

Todo el mundo conoce a los Looney Tunes, esos personajes alocados que no suelen preocuparse por si lo que hacen es estúpido o políticamente incorrecto. Muchos son los juegos protagonizados por ellos, pero en esta ocasión me voy a centrar en el *Looney Tunes* de Game Boy.





El Pato Lucas protagonizará el nivel 1

Este juego fue lanzado para la portátil de Nintendo a principios de los 90 y nos ofrecía la posibilidad de controlar a Daffy Duck (el Pato Lucas) Bugs Bunny, Taz, Porky Pig, Tweety (Piolín), Road Runner (Correcaminos) y Speedy González en un juego que, pese a lo variado de su planteamiento, se podría considerar principalmente de plataformas, uno de los géneros más importantes y populares de aquella época. Muchos años más tarde este mismo juego fue lanzado para Game Boy Color (compatible con Game Boy) con mejoras gráficas (el color) y jugables (hay menos ralentizaciones en momentos concretos).

Gráficos

El apartado visual está muy cuidado, todos los personajes son fácilmente reconocibles (incluso los muy pequeños como Speedy González o Piolín). Los escenarios tienden a variar mucho entre sí, aunque el último nivel del juego repite fondos y enemigos de niveles anteriores ¿se habían cansado y decidieron echar mano de lo que ya tenían?

Independientemente de esa repetición, me gustaría señalar que algunos fondos, como el de la fase de Porky o el de la del Correcaminos tienen una profundidad muy conseguida.

Obviamente, si jugamos a la versión de Game Boy Color el apartado visual mejorará, pues los colores están elegidos con bastante acierto.



Así se vería el juego en GB Pocket

Sonido

Las melodías son simpáticas y divertidas, aunque a veces se repitan en tramos concretos del juego. No son especialmente pegadizas, pero acompañan los niveles bastante bien, aunque se echa a faltar (mucho) el tema de los Looney Tunes, que no sonará en ningún momento.

Los sonidos me han parecido simpáticos y correctos, pero no tienen nada que los haga sobresalir del resto del juego.



Porky Pig disparando a uno de los jefes

Jugabilidad

En cada uno de los niveles controlamos a un personaje distinto y es por eso que la jugabilidad cambia totalmente, de manera que creo que es mejor explicar cómo es cada nivel en estilo y control.

Nivel 1 (Daffy Duck) Nivel de plataformas del montón, Daffy puede lanzar un frishbee como arma para eliminar a los enemigos (si rebuscáis en esta fase podréis encontrar una mejora para el frishbee) o puede matarlos saltando encima de ellos. El control es bueno, pero el personaje tiende a "resbalar" un poco tras algunos saltos.

Nivel 2 (Tweety) En este nivel tendremos que correr hacia la derecha huyendo de Sylvester, evitando los objetos que nos tiran los enemigos y provocando que el malvado gato caiga en los agujeros del escenario. Si presionamos el botón de salto repetidamente, podremos volar para evadirle.

Nivel 3 (Porky) Ahora el juego se convierte en un Shooter de naves bastante sencillo y corto, el control es fiable y la dificultad no apreta demasiado, ya que si nos matan una vida no tendremos que empezar del principio.



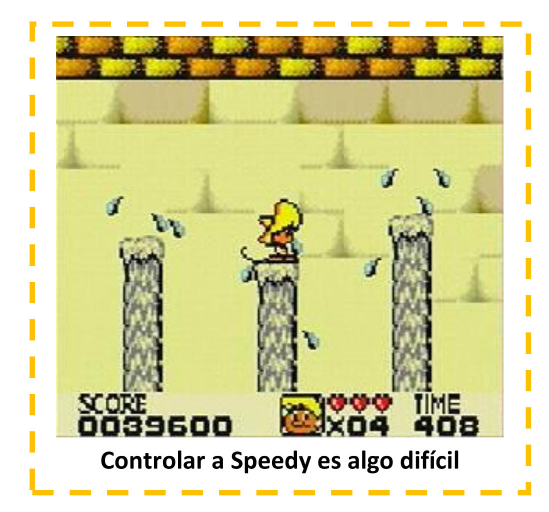
Tweety escapando de Sylvester



El nivel de Taz apenas dura un minuto

Nivel 4 (Taz) Mueve a Taz hacia los lados y salta con el botón para destruir los bloques de piedra y alcanzar toda la comida, este nivel parece un bonus ya que es imposible que nos maten.

Nivel 5 (Speedy González) Fase de un estilo similar a la de Daffy Duck pero con un control más difícil, ya que Speedy es muy rápido, "resbala" después de los saltos y su ataque consiste en dar vueltas tirando estrellas (permaneciendo inmóvil durante varios segundos mientras lo hace). Es un nivel más largo que los anteriores y con muchas zonas donde podemos morir sin darnos cuenta, sobre todo porque controlar a Speedy es más complicado de lo que parece.



Controlar a Speedy es algo difícil

Nivel 6 (Road Runner) Uno de los niveles más cortos del juego ya que prácticamente consiste en saltar unas pocas piedras hasta que aparezca el Coyote para cazarnos. Todo lo fácil que tiene la parte de las piedras lo tiene de difícil el enfrentamiento contra el Coyote, el cual goza de una gran resistencia así como de un montón de armamento para cazar al Correcaminos. El control no es malo en este nivel, pero el enfrentamiento con el Coyote puede ser frustrante.

Nivel 7 (Bugs Bunny) Volvemos a las plataformas de la mano de Bugs Bunny, quien parece haber robado el arma de Daffy Duck (el frishbee) y la velocidad de Speedy González (lo cual dificultará su control) en lo que parece ser una nivel que mezcla los protagonizados por el pato y el ratón. Así pues tenemos una fase bastante larga, llena de enemigos (y jefes) y un enemigo final que puede ser tan pesado como el mismísimo Coyote del nivel anterior.

En términos generales, el control me ha parecido bastante sólido excepto cuando toca ser preciso en saltos concretos con Bugs Bunny o Speedy González, la jugabilidad general es bastante buena, pero la dificultad es tan variable que nos llevaremos algún disgusto al ver que pasamos de un nivel fácil a uno mucho más complicado sin darnos cuenta.



Road Runner esquivando unas rocas

Duración

7 niveles componen el juego, algunos de ellos nos durarán un suspiro, otros tendrán una duración y dificultad más acorde con los primeros juegos de plataformas de Game Boy. El juego tiene que ser completado del tirón, no hay passwords, aunque si ofrece continuaciones infinitas, lo cual lo hace mucho más fácil de completar.

En general, podríamos decir que la duración del juego es de una media hora, suponiendo que seamos capaces de completar los últimos tres niveles sin tener ningún tipo de problema, y eso es lo que nos puede llevar más tiempo, pues la dificultad aumenta considerablemente.

Conclusión

Looney Tunes es un juego con fallos y aciertos, pero en general, me atrevería a decir que tiene más aciertos y eso lo hace un juego recomendable para los fans de los personajes, pues es la manera más rápida de tener a todos ellos en un juego de plataformas.

Si queréis más juegos de los *Looney tunes* y buscáis en el catálogo de Game Boy y Game Boy Color descubriréis muchos juegos de estos personajes en solitario y si después de jugar a todo eso os quedáis con ganas de más, probad *Looney Tunes Collector: Martian Alert* y *Martian Revenge* para Game Boy Color.



Bugs protagonizará el último nivel

Skullo

PAUSATIEMPOS

LAS SOLUCIONES ESTAN EN LA PÁGINA 50 DE ESTA REVISTA



1- EL DESCONOCIDO

¿Serías capaz de adivinar a que juego pertenece este personaje?

Pista 1: Es un enemigo

Pista 2: En el juego donde aparece es un beat'em up

Pista 3: Es de los primeros enemigos del juego

2- LA SOMBRA

¿Reconoces al personaje tras la silueta?

3- EL ERROR



¿Eres capaz de encontrar el error de esta foto?



ZAPPER

Anteriormente en esta sección hemos hablado de varias pistolas y hoy toca hablar de la más famosa de todas, la Zapper.

El objetivo tras la creación de Zapper fue simplemente implementar juegos de disparo en la NES, para tratar de llamar la atención del público, que en algunas partes del mundo no estaba demasiado interesado en las consolas caseras por aquella época.



Pero esta clase de periféricos no son nada si no hay un mínimo de juegos que justifiquen su compra, así que echemos un vistazo a algunos de sus juegos compatibles.

Duck Hunt: El juego más popular de la pistola, consiste en disparar a patos y ver como el perro se ríe cuando fracasamos en nuestra caza. También se podía jugar a una prueba de tiro al plato.

Wild Gunman: El segundo juego más famoso de la pistola nos traslada al Salvaje Oeste, donde tendremos que sobrevivir a duelos contra los forajidos más despiadados… FIRE!

Hogan's Alley: El tercer juego más famoso de Zapper, esta vez tomamos el papel de un policía y disponemos de 3 pruebas distintas para demostrar que tenemos buen ojo a la hora de disparar a criminales, pero no a los civiles.



Duck Hunt



Wild Gunman



Hogan's Alley

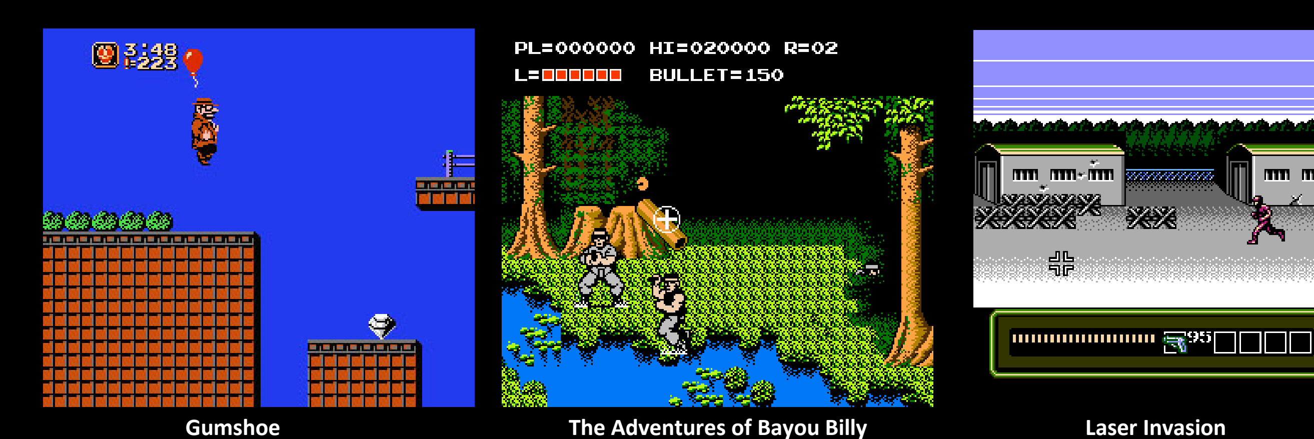
Trank & Field II: Uno de los juegos de bonificación de este título deportivo es una prueba de disparo, donde podremos usar la pistola.

Gumshoe: Curioso juego en el cual debemos disparar a nuestro personaje para que salte mientras avanza y también a todos los peligros que lo acechen.

The Adventures of Bayou Billy: Este juego mezcla varios géneros, uno de ellos el shooter sobre raíles, siendo entonces cuando podemos usar la Zapper para eliminar a nuestros enemigos.

Laser Invasion: Tal y como sucedía en *Bayou Billy*, este juego combina diversos modos de juego, dejando la posibilidad de usar la pistola en algunas partes.

The Lone Ranger: Recorrerás el Salvaje Oeste en este juego de aventura que mezcla varios géneros, siendo las partes de disparo en primera persona las que nos permitirán usar la Zapper.



Gumshoe — The Adventures of Bayou Billy — Laser Invasion

Operation Wolf: Shooter sobre raíles donde debemos eliminar a nuestros enemigos y rescatar a los prisioneros usando la Zapper, aunque también podéis jugar con el mando de NES.

Mechanized Attack: Otro shooter sobre raíles donde tendremos que eliminar ejércitos de enemigos.

Shooting Range: Juego donde podemos usar la pistola para probar nuestra puntería en minijuegos que nos trasladan al Salvaje Oeste, a una mansión encantada e incluso a la Luna.



Operation Wolf — Mechanized Attack — Shooting Range

To the Earth: En este juego tendremos que disparar a naves espaciales enemigas que se mueven a toda velocidad.

Gotcha! The Sport: Otro juego de disparos donde controlamos la pantalla con el mando de NES y disparamos a los enemigos con la pistola, para tratar de lograr quitarles la bandera de su equipo y llevarla hasta nuestra zona.

Barker Bill's Trick Shooting: Juego dividido en varias pruebas como tiro al plato, disparar a globos u objetos que caen. Si (por algún motivo) echabais de menos al perro de *Duck Hunt,* en este juego tenéis uno similar.

Freedom Force: En esta ocasión nos toca eliminar a criminales y terroristas, tratando de no herir a los inocentes que usan como rehenes.



To The Earth — Barker Bill's Trick Shooting — Freedom Force

Baby Boomer: Este extraño juego consiste proteger a un bebé de todos los peligros que aparezcan en su camino al mismo tiempo que nos aseguramos que beba leche. Los escenarios que recorrerá el bebé son bastante extraños, pues incluyen cuevas infernales y cementerios. *Baby Boomer* es uno de los muchos juegos sin licencia de Nintendo que se vendieron durante los 80 y 90.

3 in 1 Supergun: Juego donde pondremos a prueba nuestra puntería en una serie de minijuegos, como darle a las botellas que tira un payaso, disparar a serpientes que salen de jarrones o la típica prueba de disparar a carteles que pueden ser tipos armados o personas inocentes. Este es otro juego sin licencia de Nintendo.

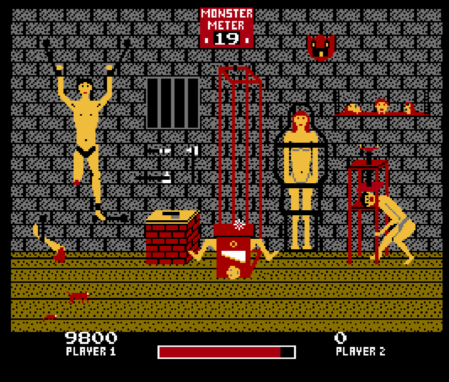
Chiller: Este juego es Arcade que llegó a prohibirse en algunos países debido a su alto nivel de crudeza y sangre, pues además de poder disparar a fantasmas y otros seres extraños, nos daba la posibilidad de mutilar y matar a personas torturadas. La versión para NES es un juego sin licencia y si no fuese por su curiosa temática no valdría la pena jugarlo, pero bueno, es un juego más donde podemos usar la Zapper.



Baby Boomer



3 in 1 Supergun



Chiller

La pistola Zapper se ha convertido en un icono relacionado con los videojuegos retro, lo cual no es raro si tenemos en cuenta que ha sucedido con periféricos menos vendidos como R.O.B. The Robot.





Captain N tenía su propia Zapper



Nintendo ha incluido la Zapper como arma en *Splatoon* para Wii U



El mítico pack que incluía la pistola con *Super Mario Bros* + *Duck Hunt*

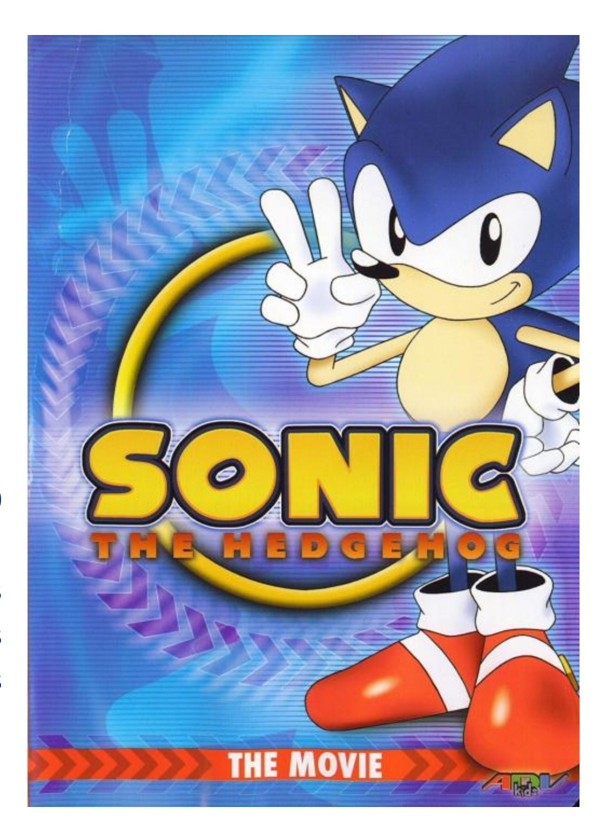


¿Qué color os gusta más?





SONIC THE HEDGEHOG (OVA)



Hoy voy a comentar unos OVAS de mediados de los 90 protagonizados por Sonic, la mascota más popular de Sega. Aunque Sonic ha tenido varias series de animación (y no todas son recomendables) seguramente la que más gente recuerde es aquella en la cual Robotnik tenía la cabeza deformada y dos sicarios robóticos estúpidos que eran un gallo y un robot con taladros. Afortunadamente los OVAS que voy a comentar ahora, son mucho mejores que eso, así que podéis verlos sin miedo.

Título: Sonic The Hedgehog
Dirección: Kazunori Ikegami
País: Japón
Año: 1996
Duración: 60 minutos (2 episodios de 30)

Historia del juego:

La historia general de Sonic se podría resumir a que el erizo tiene que detener a Robotnik (Eggman) que busca alguna manera de obtener las esmeraldas del caos o hacer alguna de sus trastadas para dominar el mundo o eliminar a Sonic.

Historia de la película:

Sonic recibe una llamada de auxilio del presidente, que casualmente está retenido por Robotnik, el cual le cuenta a Sonic que su ciudad personalizada (Eggmanland) ha quedado bajo el control de un tipo llamado Black Eggman y que su presencia ha descontrolado la energía de Eggmanland, lo cual puede provocar una explosión que puede destruir el mundo. Sonic aceptará encargarse de la misión.



De primeras la historia no tiene mucho que ver, pero bueno, al fin y al cabo tenían que inventarse algo para hacer que Sonic se metiese en "la boca del lobo" ¿no?

Resumen de la película (contiene Spoilers):

Mientras está disfrutando de un día en la playa, Sonic recibe la visita de un Búho que le dice que el presidente le reclama, pues al parecer hay una urgencia que solo Sonic puede arreglar.

Una vez en presencia del presidente, Sonic descubre que Eggman también está involucrado (¡cómo no!) aunque la sorpresa se la lleva al ver que el orondo científico le pide ayuda para recuperar el control de su ciudad, Eggmanland, pues al parecer un tipo llamado Black Eggman lo ha echado de ella y ha provocado que su energía se descontrole, lo cual podría eliminar el mundo donde viven.

Aunque obviamente Sonic se huele que es una trampa, el presidente, su hija Sara y Tails coinciden en que si por casualidad Eggman dijese la verdad, el mundo estaría en grave peligro y no sería prudente cruzarse de brazos, lo cual provoca que Sonic y Tails partan hacia Eggmanland, no sin antes obtener un dispositivo especial entregado por el propio Eggman, que les ayudará a localizar su antigua ciudad.

Una vez en Eggmanland, Black Eggman aparece y ataca a nuestros héroes, que pese a apañarse bastante bien de primeras, se ven superados por el armamento del gigantesco personaje, de manera que Knuckles aparece para ayudarles, convirtiendo así el dúo de héroes en un trio.

Eggmanland está llena de peligros, pero nuestros personajes han de darse prisa en encontrar el generador de energía y apagarlo antes de que provoque una explosión, suponiendo que toda la historia de Eggman no sea una trampa ¿lo es? ¡Oh vamos! Sabéis de sobra que sí, que es una trampa y que la parte final de la película será un duelo entre Sonic y su versión robótica (ni siquiera puedo considerar eso Spoiler, pues ya te lo avisan al principio de la película).

Personajes principales




Sonic: El erizo azul, chulo, rebelde sin causa y molón (según los estándares de un niño de 12 años de los años 90) sigue como siempre. Su aspecto se aleja ligeramente del Sonic clásico para acercarse al que aparecía en la intro de Sonic CD, lo cual no es del todo malo y menos si tenemos en cuenta cómo ha evolucionado visualmente Sonic desde entonces.

Tails: Tails sigue con su papel de "hermano menor" de Sonic que ya poseía en el juego. Su faceta de inventor se explota bastante y también su afición a pilotar su avión y su habilidad de volar. La representación general del personaje es muy correcta.






Robotnik (Eggman): El científico loco favorito de todo el mundo sigue con sus planes alocados para cargarse a Sonic. Robotnik es reconocible físicamente y hace muestra de su intelecto creando nuevos robots temibles, pero su papel es excesivamente cómico, olvidaos de ver un Robotnik despiadado en estos OVAS.

Knuckles: Sigue en su rol de rival/amigo de Sonic, aunque se modifica su papel ligeramente, pues en estos OVAS se ha convertido en una especie de buscador de tesoros y antiguos artefactos (supongo que por eso le han puesto el sombrero a lo Indiana Jones).






Robotnik pidiendo ayuda a Sonic



Metal Sonic animará la parte final de la película

Conclusión:



Me parece que estos OVAS gustarán a los fans de Sonic en líneas generales, el estilo visual y la animación cercana a la introducción de Sonic CD puede traer buenos recuerdos a más de uno, aumentando la recepción positiva.

Los personajes son respetados en mayor medida, aunque no entiendo qué necesidad había de incluir a Sara, personaje que sinceramente no soporto, pues no deja de ser la típica chica tonta con cambios de ánimo y expresiones exageradas que provocará mil y un gags que hemos visto mil veces, por si fuese poco este personaje parece ser el interés romántico de prácticamente todos los personajes, algo que también veo fuera de lugar, pero supongo que a los japoneses les encantó su inclusión.

Sin embargo ese personaje (o el del búho) no pueden empañar esta película que, tal y como he dicho, es buena en su mayor parte y cuenta con muchas escenas visualmente impactantes (o flipadas) y una estética muy interesante, aunque hay que admitir que el final es bastante previsible (algo que tampoco creo que deba tener en cuenta, al fin y al cabo es una película de Sonic, más o menos ya sabéis como acabará).

En resumen, a los fans de Sonic os encantará, pero si os decidís a verla buscad la versión japonesa, que en la americana censuraron algunas escenas.

VALORACIÓN:

BUENA

Skullo

El Personaje





En este número, el protagonista de esta sección es Q un personaje de la saga *Street Fighter* del cual no sabe prácticamente nada sobre su origen o identidad.



Q es un personaje seleccionable (y un jefe oculto) en *Street Fighter III: 3rd Strike* (1999) juego en el que hizo su primera aparición… bueno, más o menos, porque resulta que en el escenario de Ken de *Street Fighter II* aparecía un tipo con gabardina que se asemeja bastante a este personaje (y que fue modificado en apariencia en versiones posteriores del juego) ¿Qué trataban de ocultar? ¿eh?

El diseño de Q se podría definir como una mezcla entre el Dr. Doom y el Inspector Gadget… bueno, vale no, quizás no tanto, pero su aspecto de detective con máscara de hierro es un poco raro. Seguramente este basado en *Robot Detective K*, un personaje de televisión creado por Shotaro Ishinomori, del cual quizás también obtuvo su nombre.

La manera de pelear de Q está basada y limitada a golpes físicos de gran potencia, el personaje no es excesivamente rápido, pero algunos de sus golpes le permiten desplazarse y pegar (de manera similar a la del boxeador Balrog). Entre sus súper ataques encontramos uno especialmente llamativo en el cual Q se ve envuelto en llamas para tratar de agarrar y hacer explotar su cuerpo junto con el de su rival (o algo parecido).

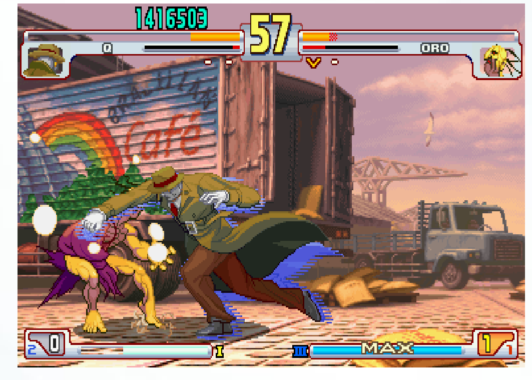
En lo referente a su historia, no hay ningún dato sobre su origen o pasado, pero se sabe que esta perseguido por la CIA desde hace muchos años, y aquí tenemos una de las curiosidades más llamativas relacionadas con el personaje, pues los policías que lo buscan se llaman David y Julianna, quizás en claro homenaje a David Duchovny y Gillian Anderson, los actores protagonistas de *Expediente X*. Esta disparatada coincidencia da un paso más allá cuando escuchamos el tema de Q, que posee cierto parecido con la melodía de dicha serie de televisión.



Robot Detective K



Q en *SFIII: 3rd Strike*



Q atacando a Oro con uno de sus súper ataques

Q es un personaje que, pese a haber aparecido en cómics y en varios juegos de Capcom a modo de cameo sigue siendo un misterio. Hay muchos fans en internet que tienen teorías sobre su identidad u origen, algunos incluso creen que pueda ser algún personaje relacionado con Shadaloo, como M.Bison o Balrog, otros apuntan a que quizás es uno de los ciborgs de la malvada organización, ya que según parece, Q fue testigo de la caída de Shadaloo.

En cualquier caso, no hay más datos que rascar, pues pese a las peticiones de los fans, Capcom no ha incluido a este personaje en ningún otro juego (de momento) lo cual nos impide descubrir algo más sobre su historia.

Skullo





ESPECIAL TIBURÓN



Por Skullo

SCORE 7130 SHELLS 07 POWER 1 JAWS' POWER







ESPECIAL TIBURÓN (JAWS)

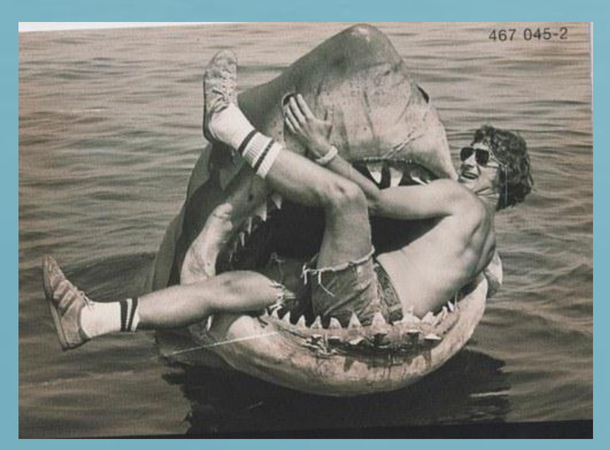
Introducción

Es verano y estás disfrutando de un agradable baño en la playa, vas nadando de un lado a otro y de repente te detienes en seco y te paras a pensar ¿y si hay algún tiburón en el agua y yo no lo sé? Esa situación tan estúpida pero verídica, se ha dado en miles de ocasiones desde que en 1975 (hace 40 años) se estrenó la película *Jaws* (conocida en español como *Tiburón*) donde un enorme tiburón blanco atacaba las playas de Amity Island.

La película estaba basada en una novela escrita por Peter Benchley (que también fue uno de los guionistas del filme) quien a su vez se basó en la tragedia sucedida en 1916 en New Jersey, donde unos tiburones mataron a varias personas a menos de 2 metros de profundidad. Universal Studios pudo leer la novela antes de ser publicada y tras ver el potencial de la historia se decidió contratar a un director para que la llevase a cabo.

Tras valorar a varios candidatos, la película cayó en manos de Dick Richards, quien, al contar como iba a ser rodada la película describió al tiburón como "la ballena" cosa que irritó a los productores, que se lo pensaron mejor y decidieron darle el encargo a un joven Steven Spielberg.

Para hacer la película lo más realista posible, Spielberg presionó al estudio para rodarla en un pueblo costero y en alta mar, en lugar de hacerlo en tanques de agua, como habría sido habitual. La búsqueda de realismo por parte del director fue un arma de doble filo, pues el rodaje de *Jaws* fue terriblemente accidentado, costoso y frustrante para todos los involucrados. Los problemas derivados por la fuerza de la marea y el clima, unidos al malfuncionamiento del tiburón mecánico (conocido como Bruce) provocaron que el tiempo de rodaje y el presupuesto se multiplicasen, lo cual no gustó a los directivos de Universal.



Bruce jugando con Spielberg



Los complejos y poco fiables mecanismos del tiburón

A esos problemas hay que sumarle que debido a presiones de la compañía, que quería estrenar la película al verano siguiente, el rodaje empezó sin tener el guion terminado, ni los actores seleccionados, ni el tiburón mecánico. Esa situación provocó que Spielberg y su equipo tuviesen que ir improvisando en cada toma y modificando el guion sobre la marcha. Los actores hablaban con el guionista sobre sus personajes y se modificaban los diálogos de un día para otro, los problemas de funcionamiento con el tiburón mecánico forzaron a incluir las míticas escenas que nos hacen ver el mar desde los ojos de la criatura, así como otras escenas con tiburones reales (rodadas en Australia) que a su vez modificaron ligeramente el desenlace de la película.

Todo en *Jaws* parecía ir mal y la presión que caía en el equipo que rodaba la película y en su director era brutal, de manera que en más de una ocasión Spielberg consideró que esa película (en caso de terminarse de rodar) haría que nunca más le volviesen a contratar para rodar otra.

Hoy en día todos conocemos que el esfuerzo valió la pena, *Tiburón* fue un éxito enorme y batió todos los récords de su época, el *merchandising* relacionado con la película dio toneladas de dinero y Steven Spielberg obtuvo una fama mundial tras el estreno de la película.

La película

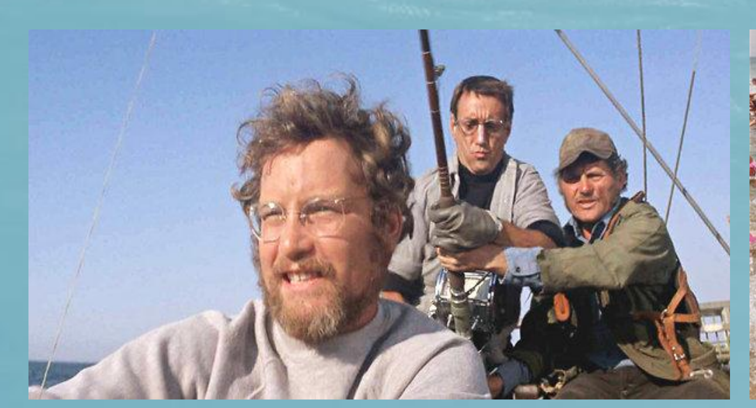
Tiburón nos cuenta la historia del jefe de policía Martin Brody, quien pese a odiar el agua, se ha trasladado recientemente a una isla llamada Amity Island.

La economía de la isla se basa fuertemente en el turismo veraniego, por eso, tras encontrar el cadáver de una chica devorada por un tiburón y tratar de cerrar la playa a pocos días del inicio del verano, el alcade de la ciudad presiona a Brody de que no lo haga.

Lamentablemente el tiburón vuelve a atacar, esta vez delante de todo el mundo y las playas han de ser cerradas, es entonces cuando se toman medidas para capturarlo, ofreciendo una recompensa al marinero que logre tal hazaña.

El problema se soluciona rápidamente, pero Matt Hooker, un oceanógrafo, le comenta a Brody que el tiburón capturado no es el que andan buscando, pues su dentadura no coincide con las marcas de las víctimas. Finalmente el animal vuelve a hacer de las suyas y el alcalde contrata a Quint, un viejo marinero especializado en cazar tiburones.

Quint, formará equipo a regañadientes con Brody y Hooker, de manera que los tres hombres irán en el barco de marinero (el ya mítico Orca) para enfrentarse al enorme tiburón en un duelo tan épico como irrepetible.



(De izquierda a derecha) Hooper, Brody y Quint



Estampida de bañistas ante los ataques del tiburón

Algunas curiosidades

En la película se llegaron a crear unos cinco tiburones falsos para poder rodar al animal desde varios ángulos según las exigencias de cada escena. El tiburón mecánico se terminó llamando Bruce en honor al abogado de Spielberg.

Roy Scheider, quien interpretó a Matrin Brody, fue el único de los protagonistas que se interesó en participar en la película, al parecer se ofreció voluntario a hacer el papel al saber que Spielberg todavía no tenía un actor pensado para él. Curiosamente Charlton Heston pareció interesarse en el papel, pero Spielberg consideró que era “demasiado bueno” para el papel y que el tiburón “No habría durado un asalto”. Al parecer Spielberg quería que el Jefe Brody fuese un personaje vulnerable con el cual el espectador se identificase y Charlton Heston no encajaba en ese perfil.

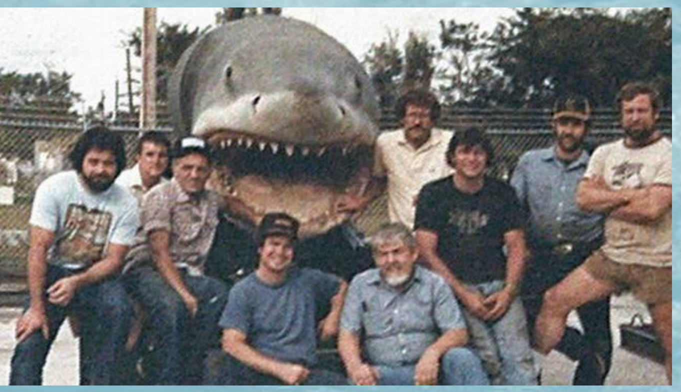
Richard Dreyfuss (Matt Hooper en la película) rechazó varias veces el papel e incluso trató de convencer a Spielberg para que dejase de rodar la película. El accidentado rodaje debió hacer mella en Dreyfuss pues al parecer tuvo algunos enfrentamientos con Robert Shaw (Quint) y no acabó satisfecho con la película, hasta el punto que llegó a decir en televisión que por culpa de las presiones de Universal Studios, la película no había salido tan bien como pudiese haber sido y que no estaba contento con su actuación. Tras el estreno y posterior éxito de la película, Dreyfuss reculó y agradecido, admitió su equivocación.

Para la película se crearon dos barcos “Orca” uno que tenía que usarse para las secuencias en las que se hunde y otro que debería permanecer intacto para rodar el resto. Curiosamente el barco que debía permanecer a flote comenzó a hundirse sin previo aviso un día durante el rodaje ante la atenta mirada del director y el resto del equipo.

Robert Shaw (Quint en la película) tenía el hábito de beber alcohol “si se aburría” y eso provocó que hiciese algunas escenas borracho, una de esas escenas fue el discurso sobre su estancia en el USS Indianapolis, uno de los momentos clave de su personaje. La escena salió tan mal, que al día siguiente, Shaw le pidió a Spielberg volver a rodarla, esta vez estando sobrio. Curiosamente son varios los testigos que dicen que en el metraje final de la película hay escenas con Shaw borracho, pero que el actor era tan bueno que no se nota.



Quint y Bruce descansando tras un largo día de rodaje



A Bruce le encanta salir en las fotos

La primera víctima del tiburón (Chrissie) fue interpretada por Susan Blacklinie, una mujer que trabajaba de especialista de escenas acuáticas y también como domadora de animales. Susan fue seleccionada debido a que estaba dispuesta a desnudarse para la escena y además suponía un ahorro al no necesitar ningún especialista para las partes más complicadas. La escena de la muerte de Chrissie, cuando la chica es sacudida por el tiburón, se rodó haciendo que varios hombres tirasen de ella a través de cuerdas, logrando así que se moviese contra su voluntad aumentando el realismo.

Debido (una vez más) al mal funcionamiento del tiburón mecánico, Spielberg pidió que se rodasen unas escenas con un buzo (caracterizado como el personaje Matt Hooper) en una jaula, ante tiburones reales. Lamentablemente los tiburones reales no eran tan grandes como el de la película, de manera que decidieron hacer una jaula más pequeña y usar a un especialista que no llegaba a un metro y medio de estatura, logrando así que el tiburón pareciese más grande. En un momento dado un tiburón destrozó con saña la pequeña jaula (que afortunadamente estaba vacía) lo cual hizo que cambiasen el destino del personaje Matt Hooper, pues supuestamente debía morir devorado por el tiburón en la jaula, pero al tener esas escenas tan buenas del tiburón real sacudiendo una jaula, se decidió que Matt escapaba antes de ser devorado.

Mientras la película se estaba rodando, alguien consiguió una foto del tiburón desde varios ángulos, mostrando los mecanismos internos y dicha foto se publicó en el periódico. Spielberg y su equipo pensaron que al mostrar que el tiburón era falso, eso sería negativo para la película, pero afortunadamente no fue así.

En *Back To The Future II* se parodia a esta película y sus secuelas, pues incluyó una escena en la cual se podía ver un cartel de la película JAWS 19 (Tiburón 19) dirigida por Max Spielberg (nombre del hijo de Steven Spielberg).

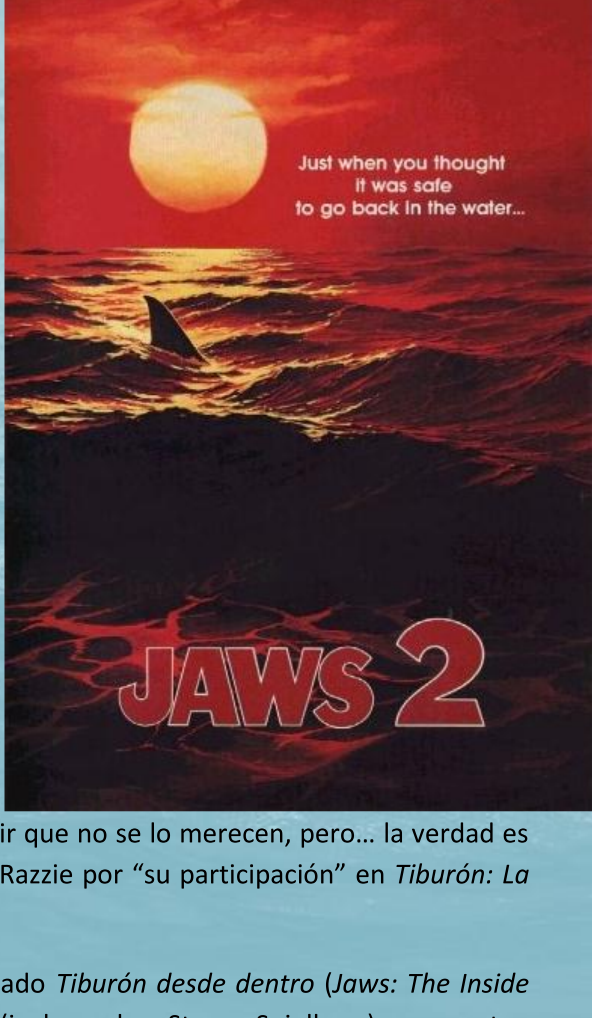


Tiburón 19, en cines en 2015 (según *Back To The Future II*)



Creación del tiburón

Las secuelas



Tras un éxito tan enorme como el que tuvo *Tiburón*, era obvio que tarde o temprano se iban a lanzar secuelas para aprovechar el nombre de la película. Existen muchas secuelas en el mundo del cine que son dignas de la primera parte e incluso la superan, lamentablemente esa no es la tónica en las secuelas de *Tiburón*.

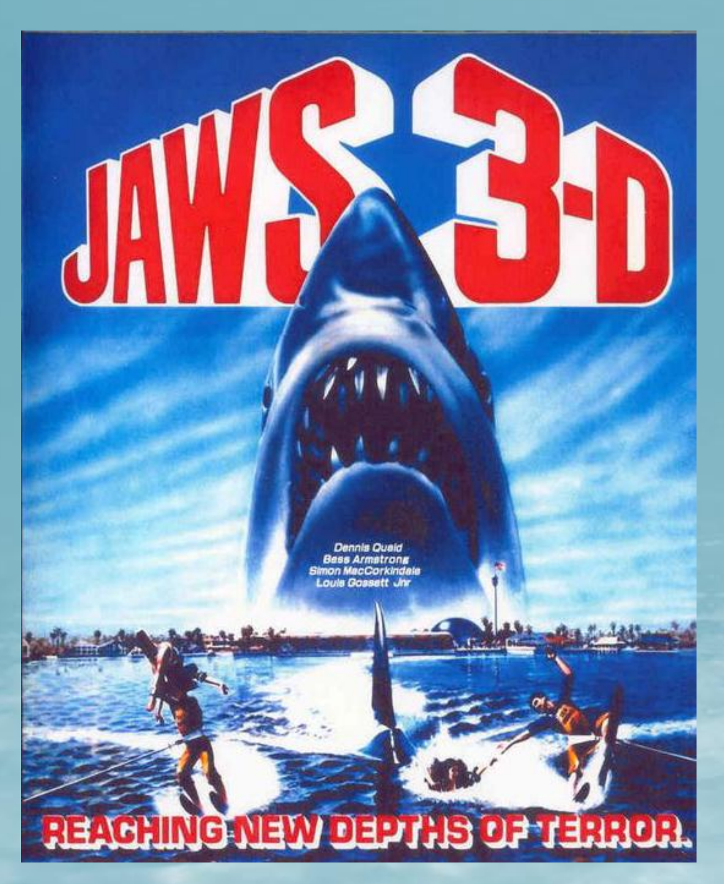
En 1978 apareció *Tiburón 2* (*Jaws 2*), una secuela bastante directa de la primera donde regresan algunos personajes y se dan situaciones similares a lo ya visto en la original, pero todo con peor calidad.

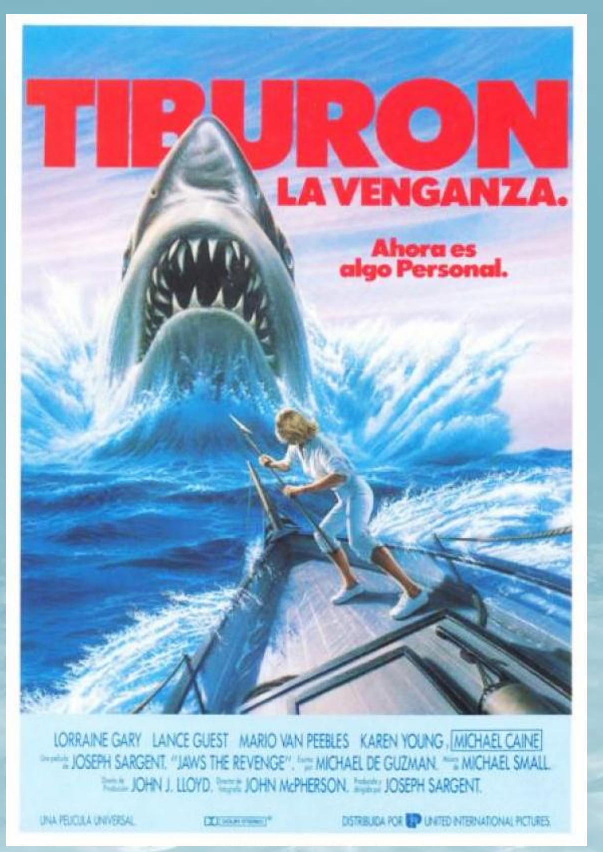
En 1983 apareció *El Gran Tiburón* (*Jaws 3D*) conocida también como *Tiburón 3* (pese a que ya existía una película con ese nombre). Lo poco destacable de esta película es que se rodó para verse en 3D (ya sabéis, la moda del 3D va y viene de tanto en tanto).

En 1987 apareció *Tiburón: La venganza* (*Jaws: The Revenge*) considerada la peor de todas las secuelas (lo cual es decir mucho).

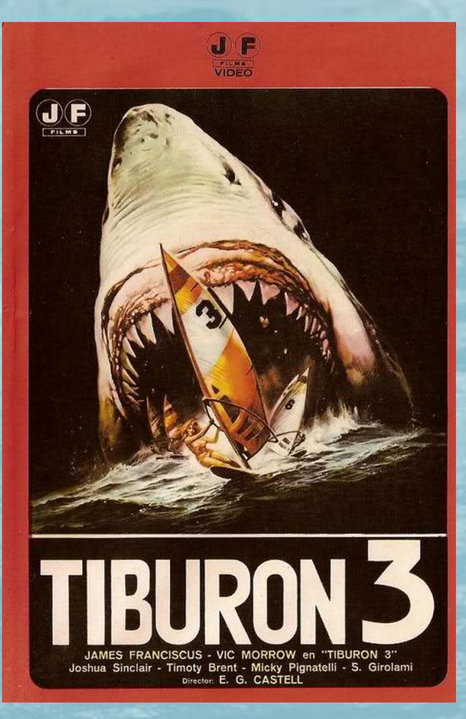
Mientras que la película original fue nominada a los Oscars, sus secuelas lo fueron a los premios Razzie (los que se les dan a las peores películas) y fueron totalmente fulminadas por la crítica, me gustaría decir que no se lo merecen, pero… la verdad es que sí. Como curiosidad decir que Bruce, el Tiburón de goma, ganó un Razzie por “su participación” en *Tiburón: La Venganza*.

Por último mencionar que existe un documental grabado en 2009 llamado *Tiburón desde dentro* (*Jaws: The Inside Story*) donde los actores, productores, guionistas y miembros del rodaje (incluyendo a Steven Spielberg) nos cuentan lo accidentado y curioso que fue el rodaje de la primera película.





Tiburonitis



Ya hemos dicho que las secuelas de *Tiburón* no son demasiado interesantes, sin embargo no son las únicas películas relacionadas con *Jaws* que aparecieron tras el éxito de esta, de hecho hay tantísimas películas similares que necesitaría la revista entera para comentarlas todas y seguro que me dejaría muchas.

La primera película que creo que merece ser mencionada es *Tiburón 3*, una película italiana de 1981 cuyo nombre original era *L'ultimo squalo* y que, pese a su título español, no tenía nada que ver con la saga de Spielberg a nivel de trama. El nombre se le puso solo para engañar a los espectadores haciéndoles creer que era la tercera parte de la saga, una estrategia tan ratera como habitual en Jose Frade Producciones S.A. que fue la empresa encargada de traer el filme a España. Debido a ello la película *Jaws 3D* se renombró en España como *El Gran Tiburón*, todo un auténtico baile de nombres creado solo para tratar de ganar un poco más de dinero.

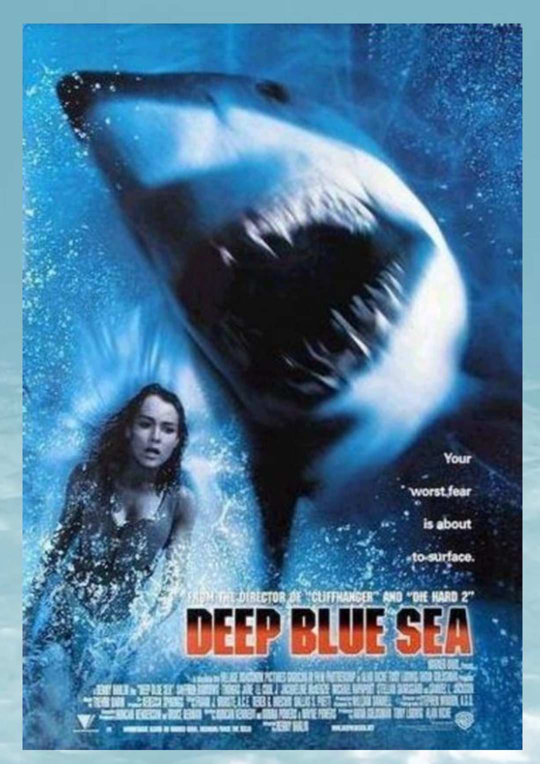
En Estados Unidos esta película tuvo algunos problemas legales por su similitud con *Jaws*, debido a que Universal Studios hizo presión para que no se estrenase en dicha zona. Actualmente esta película se conoce por su título original (*El último tiburón* o *The Last Shark*) aunque también es posible encontrarla bajo el nombre *Great White*. Quizás sea una película interesante para los que ya hayan visto las secuelas de *Tiburón* y busquen algo similar, aunque os aconsejo que la veáis con amigos y así os echaréis unas risas con algunas escenas.





Aunque existen muchas películas similares a *Jaws* con otros animales, voy a centrarme en los tiburones y seguir con *Deep Blue Sea*, una película de finales de los años 90 que muchos recordarán. *Deep Blue See* nos cuenta la historia de unos científicos que experimentan con tiburones para obtener medicinas, lamentablemente los tiburones han sido manipulados y ahora son más grandes, más listos y mucho más temibles.







Hace relativamente pocos años se empezó a poner de moda hacer películas absurdas con tiburones de un tamaño extremadamente gigante (más grandes que un portaaviones) que saltan del mar y se comen aviones en pleno vuelo.

Esas películas ganaron algo de fama por internet y se multiplicaron rápidamente, de manera que quien pasar el rato viendo alguna de ellas que se apunte nombres como *Mega Shark*, *Mega Shark Vs Crocosaurus*, *Mega Shark Vs Giant Octopus*, *Sharktopus* (mitad tiburón, mitad pulpo) *Mega Shark VS Mecha Shark* (un tiburón enorme contra otro robótico) o *Sharknado* (un tornado lleno de tiburones).

He visto algunas de estas películas, son lo que parecen ser, un producto hecho para reírse viéndolo con amigos. Una de las cosas más curiosas es que en algunas de ellas se recuperan a actores míticos de los 80 y 90 que no pasan por su mejor momento, como por ejemplo Lorenzo Lamas o Jaleel White (Steve Urkel).



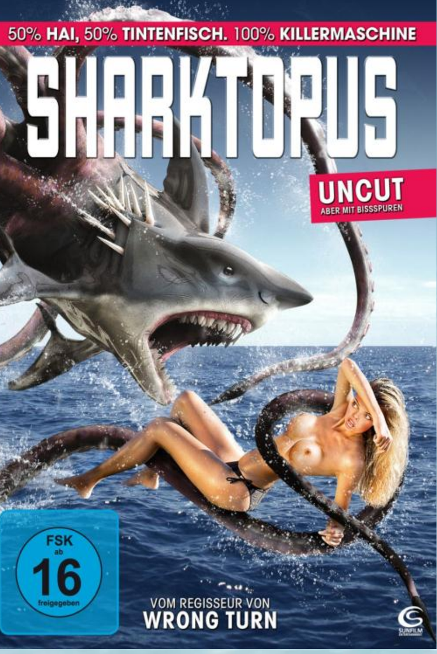

Esta vez se han pasado con el tamaño ¿no?

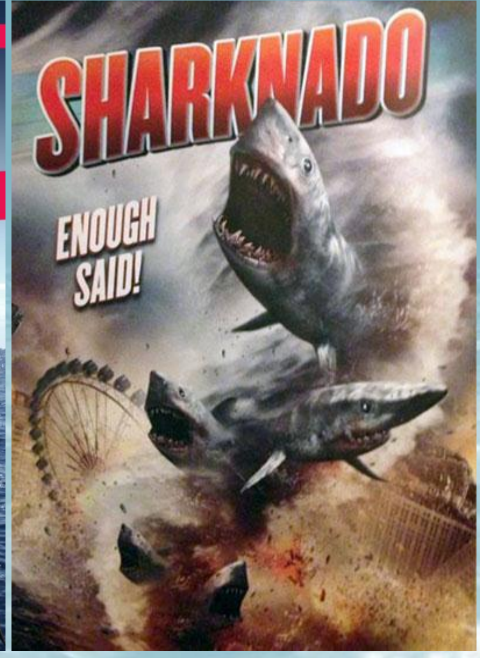


No sabemos si Jaleel White es fan del cine friki o si necesitaba dinero

Aquí os dejamos con una pequeña muestra de posters y carátulas de algunas de las películas mencionadas. Existen más y no tienen intención de detenerse. Si nos salimos de la temática de tiburones también encontraremos cosas como *Piranhaconda* (piraña + anaconda).



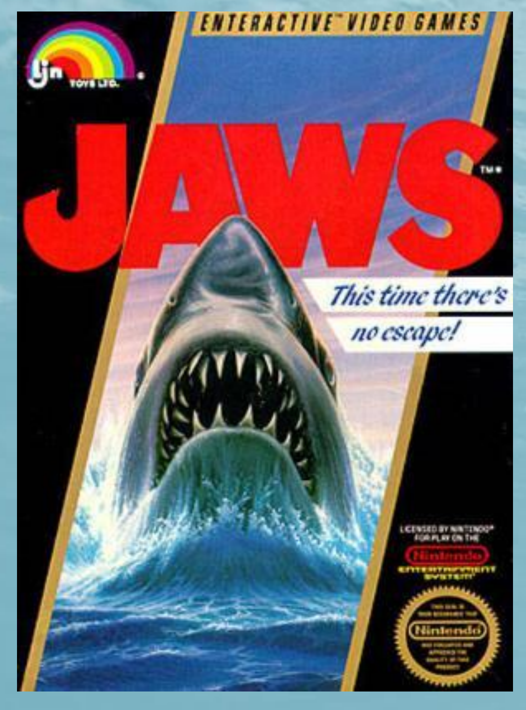




Videojuegos

La increíble popularidad de *Tiburón* provocó que apareciesen videojuegos basándose en la saga años después de la cuarta película. Me gustaría decir que todos eran estupendos, pero la realidad es muy distinta. Echemos un vistazo a algunos de esos juegos que llegaron desde las profundidades del mar hasta nuestras consolas y ordenadores.





Posiblemente este sea el juego de *Jaws* más conocido por todos, principalmente por haber aparecido en una máquina tan popular como la NES, y porque ya hice un análisis de él en el número 3 de esta revista.

En este juego controlamos a un submarinista que va de un lado a otro del mar con su barco, en un momento dado el barco se detendrá y nos tocará entrar al agua a enfrentar medusas y pequeños tiburones para conseguir caracolas, las cuales cambiaremos por mejoras para el barco y también usaremos para aumentar nuestro nivel de poder.

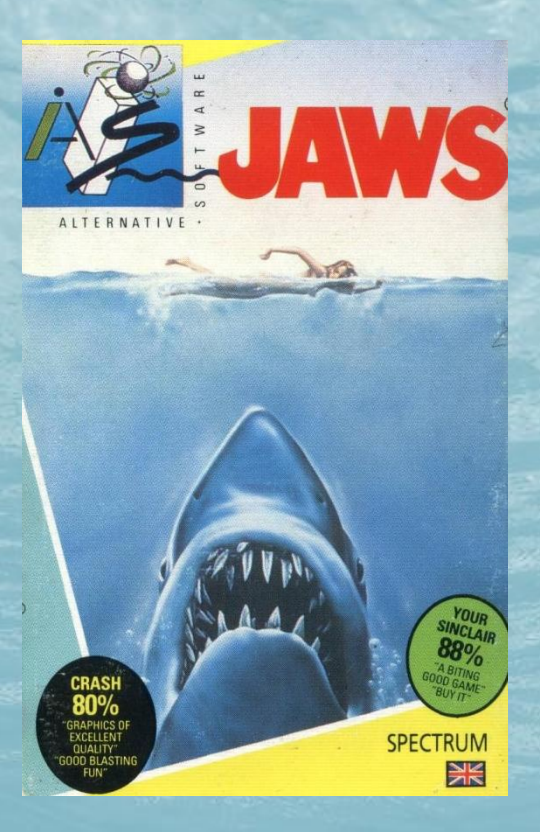
En algunas ocasiones una aleta de tiburón gigante nos acechará en el mapa y en caso de que nos alcance bajaremos al agua como anteriormente, pero esta vez el tiburón (Jaws) estará acechándonos. La resistencia del tiburón a nuestros ataques es enorme, de manera que si no subimos de nivel unas cuantas veces no podremos hacerle daño.

En el caso que hayamos llegado a acumular suficiente fuerza, el combate entre Jaws y nosotros será totalmente a nuestro favor, especialmente si hemos encontrado el submarino que aparece en algunas zonas del mapa. Una vez derrotado el animal en el agua, tocará darle el toque de gracia en la escena final.

Jaws no es un gran juego, es curioso, pero es excesivamente sencillo, fácil y corto, aun así considero que es divertido si lo juegas de mucho en mucho.



JAWS (1989)

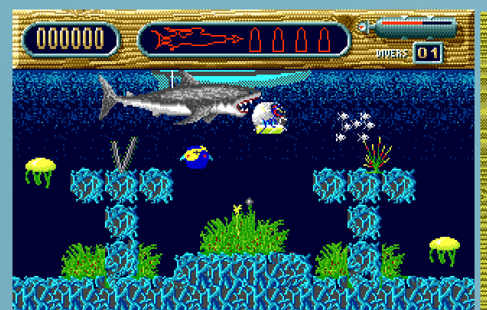


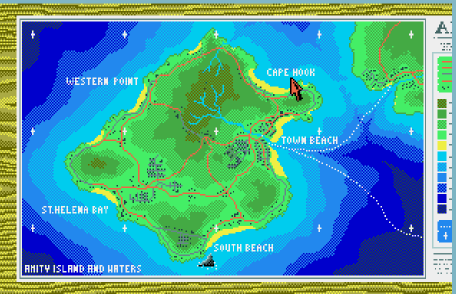
El juego de *Jaws* para NES no le hacía justicia a la película, así que pocos años después se lanzó otro juego llamado *Jaws* (también como *Jaws: The Computer Game*) para Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, MSX y ZX Spectrum, como es natural, hay algunas diferencias entre todas estas versiones.

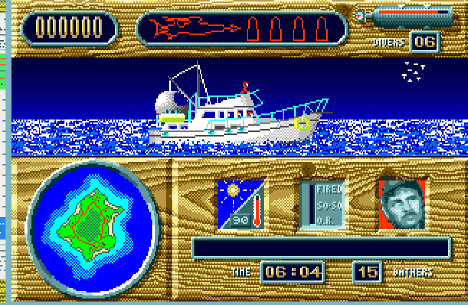
Este juego tiene un planteamiento bastante curioso, por un lado podemos abrir y cerrar las playas de Amity Island desde el mapa, para tratar de evitar que el tiburón se coma a los bañistas y por otro tendremos que introducirnos en nuestra pequeña nave (una especie de minisubmarino con forma de bola) para recorrer laberínticos pasillos subacuáticos infestados de criaturas extrañas que no dejaran de atacarnos y dispararnos.

Si bien la primera parte de la descripción tiene bastante que ver con *Jaws*, la mayor parte del juego es dentro del submarino recorriendo los pasillos en busca de las armas para poder matar al tiburón, lo cual nos da un juego al que si le quitamos la parte del mapa de Amity Island y la pantalla donde vemos el barco, no tiene absolutamente nada que ver con la película, por mucho que aparezca el tiburón de vez en cuando haciendo de las suyas.

Si, por algún motivo, os han dado ganas de jugar a este juego es conveniente que sepáis que es bastante difícil y que para progresar tendréis que dibujaros vuestros propios mapas de las grutas submarinas o buscar alguno por internet o por las revistas antiguas que tengáis por casa.

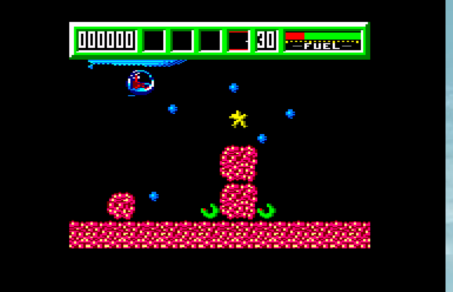






Imágenes de la versión de Amiga

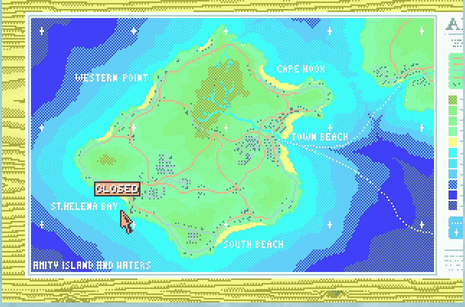


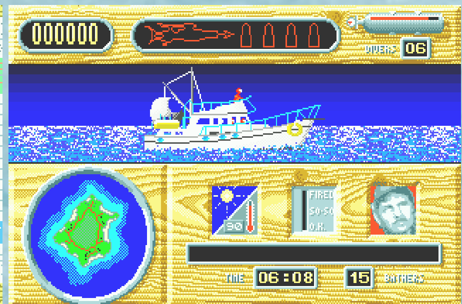




Imágenes de la versión Amstrad CPC



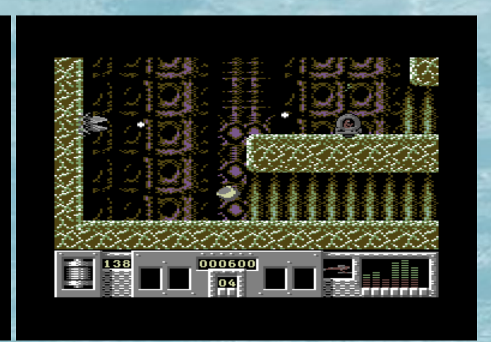




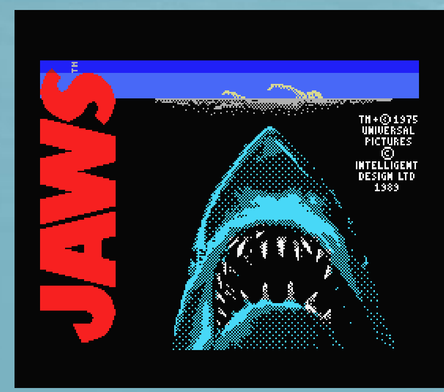
Imágenes de la versión Atari ST



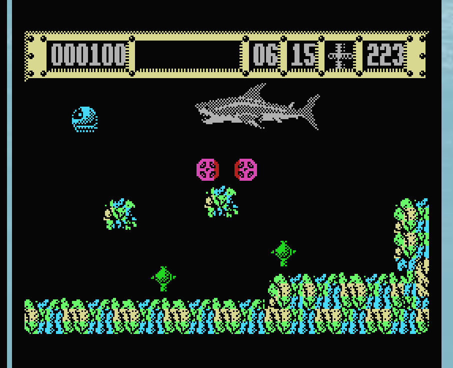




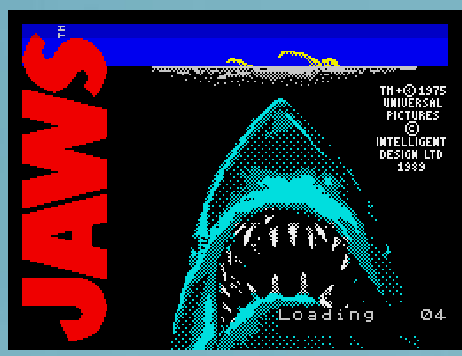
Imágenes de la versión Commodore 64



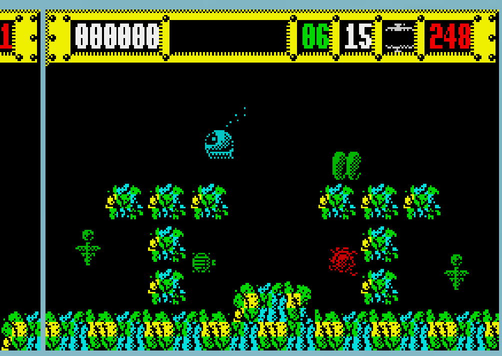




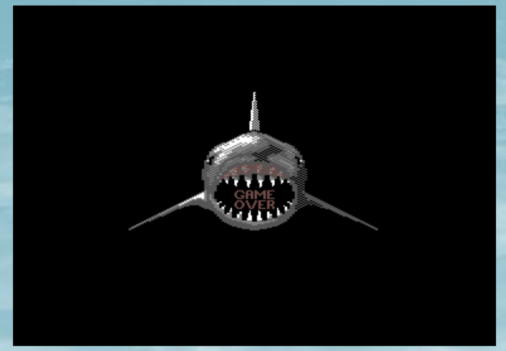
Imágenes de la versión MSX

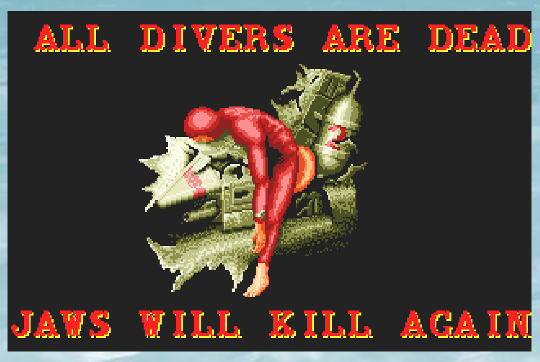






Imágenes de la versión ZX Spectrum






Game Over (Commodore 64)

Game Over (Atari ST)

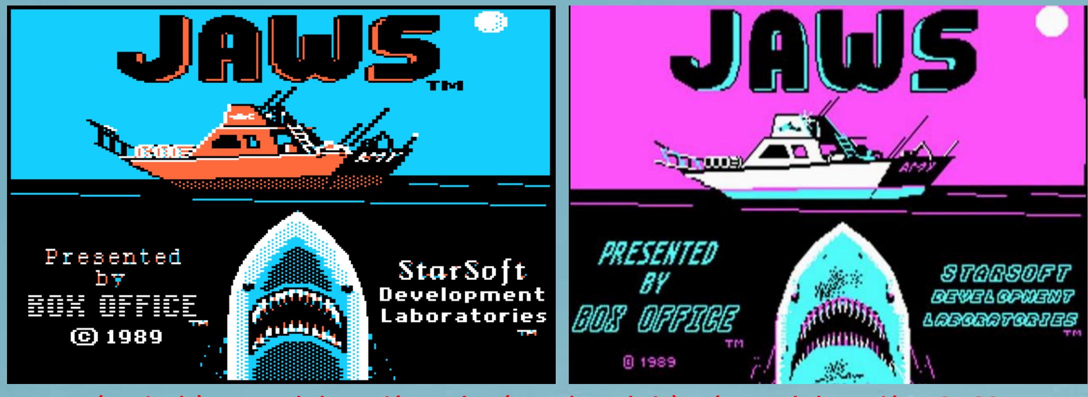
JAWS (1989)

Otro juego de *Jaws* lanzado para MS DOS, Commodore 64, Apple II y quizás algún otro sistema. El hecho de haber sido lanzado el mismo año que el juego anterior y que ambos sean conocidos en la actualidad como *JAWS: The Computer Game* ha dificultado bastante encontrar información fiable sobre este juego y sus diversas versiones.

En esta ocasión tendemos que movernos por diferentes partes de la isla, encargarnos del papeleo, cazar tiburones y mejorar nuestro gracias al dinero obtenido por nuestras cazas.



Imágenes de la versión Commodore 64

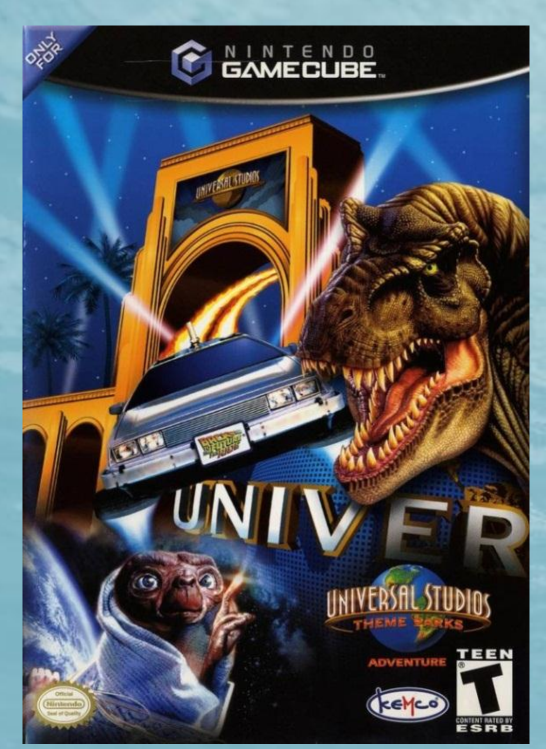


(Izquierda) Imagen de la versión Apple II (Derecha y abajo) Imágenes de la versión MS DOS





UNIVERSAL STUDIOS THEME PARKS ADVENTURE (2002)



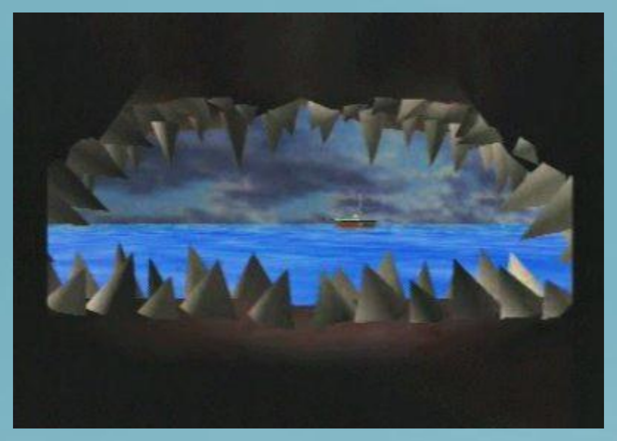
En el número 09 de esta revista (Especial *Jurassic Park*) ya comenté este juego de Gamecube que combinaba los minijuegos con una visita turística a un parque temático Universal Studios.

Todos los que hayan jugado al juego, habrán comprobado que pese a lo interesante que es la propuesta, la ejecución no es del todo acertada, pues corretear de una punta a otra del parque es confuso y aburrido. Los minijuegos son aceptables, al menos la mayoría de ellos, pero tampoco son una maravilla, así que en general, este juego es bastante olvidable.

Una de las películas tratadas en este juego es *Jaws*, cuyo minijuego consiste en sobrevivir a los ataques del enorme tiburón y derrotarlo lanzándole barriles y cajas antes de que se coma todo nuestro barco, siendo nosotros el postre.

El minijuego no es gran cosa, pero es bastante interesante y tiene detalles muy curiosos, como, por ejemplo, que en la introducción veamos a través de la boca del tiburón, o que los constantes ataques al barco para mermarlo hasta las últimas consecuencias, recuerden la parte final de la primera película (más o menos). La banda sonora también ayuda a meternos en situación, tratando de ponernos nerviosos ante cada ataque del animal.

Lamentablemente no hay más minijuegos de *Jaws*, ni nada más relacionado con la película en sí, salvo un gorrito con forma de tiburón que nos permitirá entrar a jugar al minijuego siempre que queramos y quizás, alguna pregunta relacionada con esta película en el concurso de preguntas y respuestas.

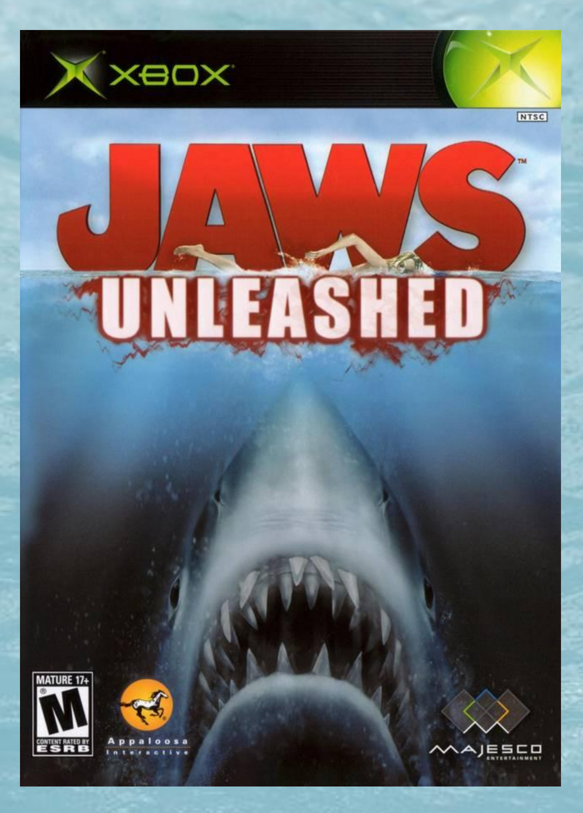








JAWS UNLEASHED (2006)



A estas alturas del especial, los fans de *Jaws* estarán un poco decepcionados debido a que ningún juego anterior permitía dar rienda suelta a los instintos más salvajes y devorar a gente con la espectacularidad y maldad de la que hacía gala el animal en la película.

Sin embargo (y sin que nadie lo esperase) en el año 2006 se lanzó para Playstation 2, Xbox y PC este juego que nos permitió gozar controlando al propio tiburón y hacer todas las barbaridades que quisiéramos: *Jaws Unleashed*, un juego de esos en los cuales te lo puedes pasar muy bien haciendo gamberradas e ignorando el hilo del juego, que de por sí ya es bastante básico y divertido, pues consiste en mover al enorme tiburón por diferentes zonas y cumplir algunos objetivos, los cuales suelen centrarse en comer y destruir.

Durante el juego podemos ir consiguiendo bonificaciones y mejoras según lo buenos que seamos sembrando el terror en las playas de Amity Island. Nuestro siempre hambriento tiburón podrá hacer gala de bastantes movimientos y ataques diferentes (para ser un pez, claro está).

Como curiosidad decir que este juego fue desarrollado por Appaloosa Interactive, los mismos que crearon la saga *Ecco the Dolphin*.

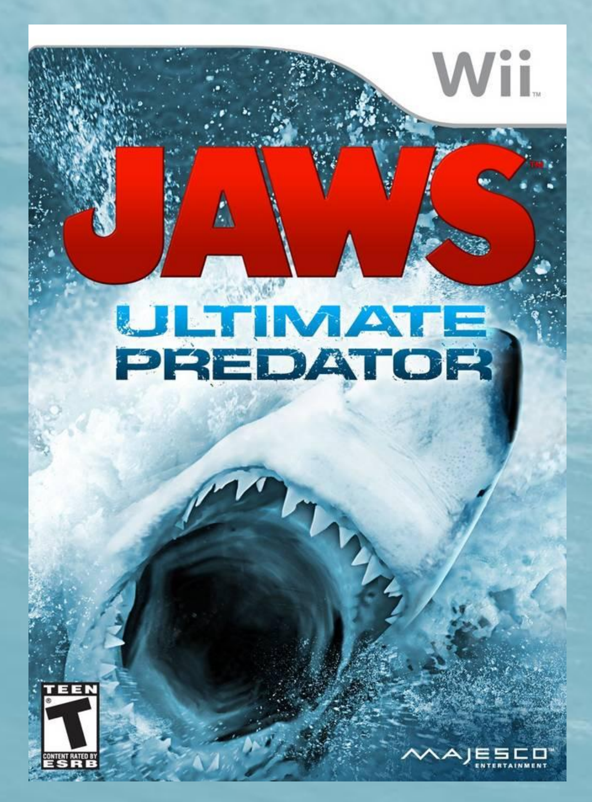








JAWS ULTIMATE PREDATOR (2011)



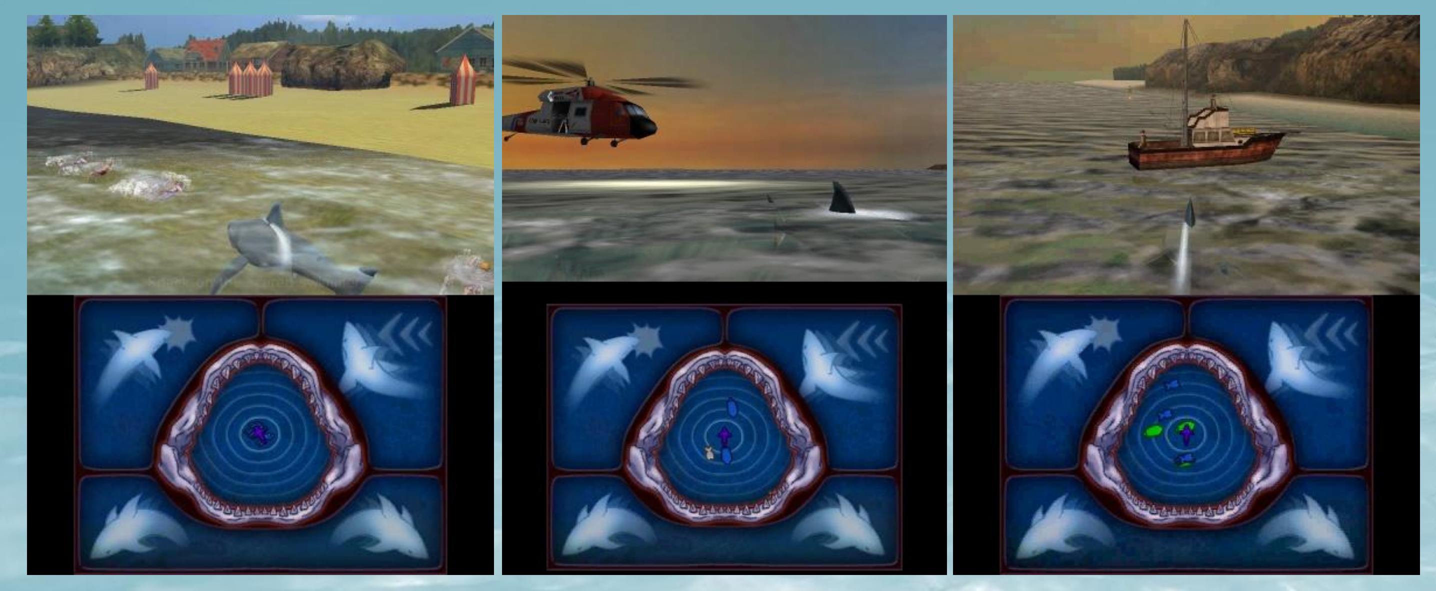
Juego lanzado para Wii y Nintendo 3DS que continua el camino marcado por *Jaws Unleashed*.

La historia de este juego esta ambientada décadas después de los sucesos de la primera película (ignorando las secuelas) y una vez más nos pone en la piel tiburón, cuya misión será ir a por presas para llenarnos el estómago de la manera más brutal posible y destruir todo lo que se nos ponga por delante, al mismo tiempo que exploramos el océano, conseguimos nuevos ataques y nos enfrentaremos a jefes.









JAWS THE TEXT ADVENTURE (2013)



Este juego fue desarrollado por Dave y Sara Crud e iba a ser lanzado en los 80, pero no llegó a salir oficialmente a la venta debido a que Mirrorsoft tuvo una serie de problemas con la licencia, o eso es lo que se dijo en su momento, pues esa historia es mentira y se usó solo para ganar fama por internet. La verdadera historia es que *Jaws The Text Adventure* es de un juego indie creado recientemente por Matt Round.

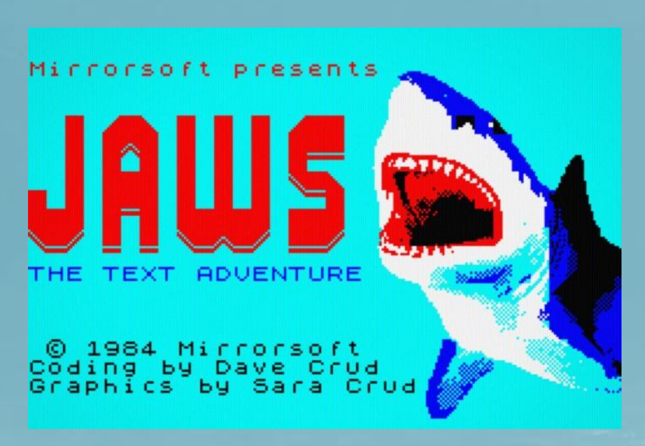
¡Agua! ¡Sangre! ¡Dientes! ¡Texto! ¿Texto? Si, texto, pues este juego de Jaws es una aventura conversacional, o lo que es lo mismo, se basa en escribir lo que vais a hacer para que vaya avanzando la historia.

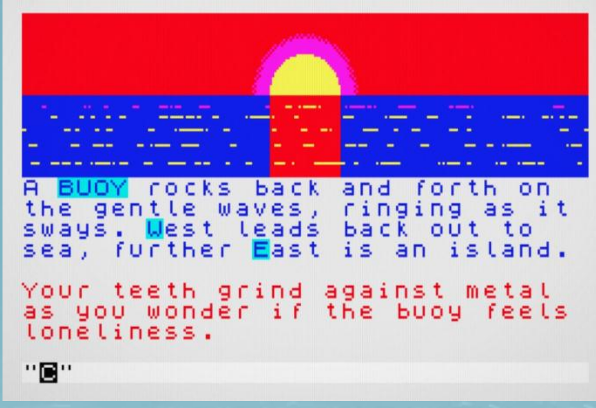
Sinceramente, nunca he sido bueno en esta clase de juegos y nunca se me da muy bien saber qué hay que hacer, pero si habéis jugado a alguno de este tipo, os haréis una idea del funcionamiento, si no, dejadme que os lo explique con un poco más de detalle.

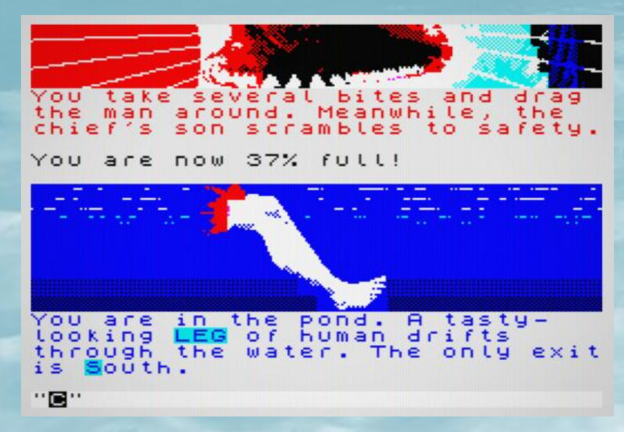
Al empezar el juego, nos comentarán una situación y nosotros a base de palabras clave tendremos que ir definiendo el movimiento y los actos de nuestro personaje, el tiburón. Conforme vayamos moviéndonos y haciendo cosas, el juego nos irá dando nuevos detalles de los sucesos y así, poco a poco, nos sumergiremos en la historia (literalmente).

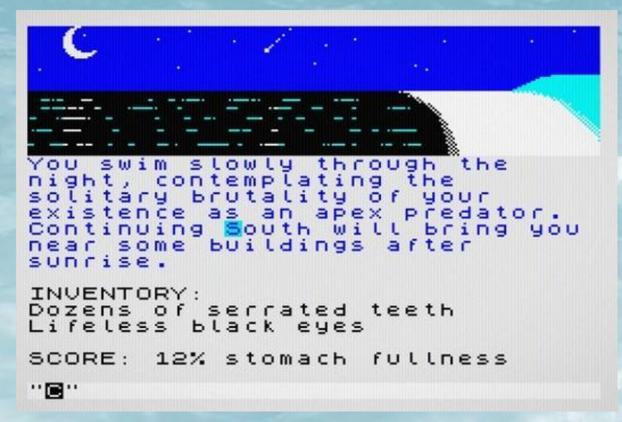
Muchas de estas aventuras se basan exclusivamente en texto, pero *Jaws The Text Adventure* incluye algunas imágenes para que sea más fácil que disfrutemos de nuestra partida. El juego también incluye algunas bromas si tecleamos palabras concretas como FART o SHIT, así como varios finales.

Si queréis probar este juego estáis de enhorabuena, pues es posible jugarlo directamente desde algunas páginas web, sin necesidad de emulador ni descargas, según tengo entendido también existe una versión para ZX Spectrum.









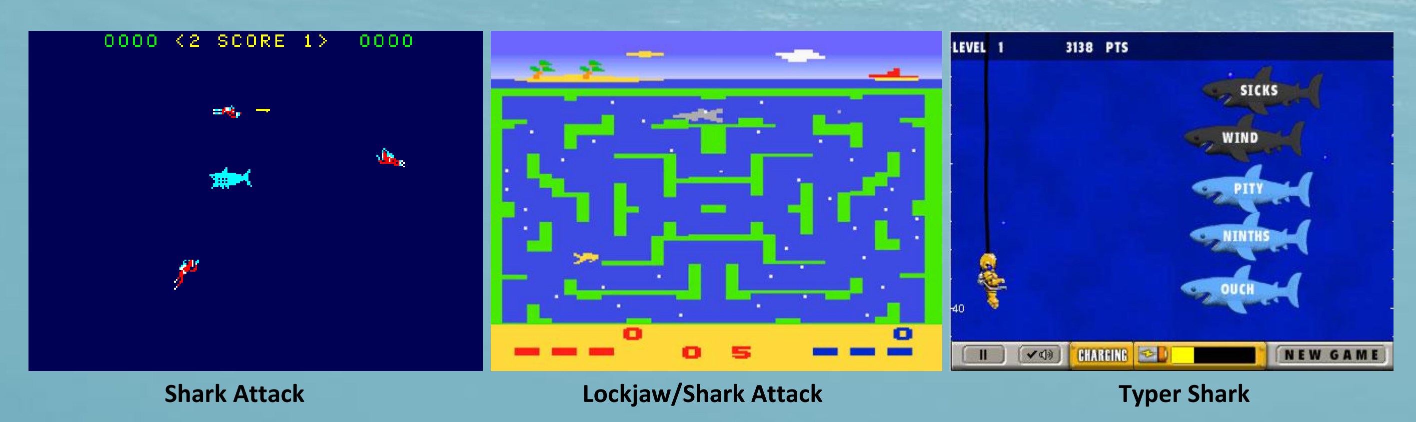
Otros juegos



Existen más juegos basados en *Jaws*, como los disponibles para dispositivos móviles. Debido a que la lista crece diariamente entre juegos oficinales e imitaciones, se hace algo difícil seguirles el rastro, así que simplemente mencionaré que existen juegos como *JAWS HD* y *JAWS: Revenge*, por si alguien quiere echarles un vistazo. Quien quiera ir un paso más allá puede buscar la máquina de *JAWS 3D*.

Las películas de Tiburón tuvieron imitaciones, así que es bastante lógico pensar que sucedería lo mismo con los videojuegos. La idea de aprovechar la fama y el concepto de la película de Spielberg era demasiado tentadora como para dejarla pasar, tal y como demuestran algunos de estos juegos.

Shark Attack es un arcade publicado en 1981 donde el jugador controla a un tiburón que ha de comerse a los buceadores, un concepto llamativo y muy curioso. Existe otro juego llamado *Shark Attack* para Atari 2600, aunque es un juego totalmente distinto en donde controlamos a un buceador que busca tesoros bajo el mar, evitando a los tiburones que desean hincarle el diente. Dicho juego se llamaba originariamente *Lockjaw*, pero al ser ese nombre demasiado similar a *Jaws*, fue renombrado como *Shark Attack*. Otro juego que me llamó la atención es Typer Shark, donde podemos aprender mecanografía mientras jugamos escribiendo las letras que hay en los tiburones.



Shark Attack | **Lockjaw/Shark Attack** | **Typer Shark**

Y bueno, en general, los tiburones siempre han estado presentes en los videojuegos, sería una locura tratar de nombrar a todos los juegos que poseen fases donde nos enfrentamos a estos animales, pues incluso en juegos piratas como *Action 52* hay un juego donde cazamos tiburones. Supongo que es tan sencillo como decir, que si un juego está ambientado en el mar o tiene niveles acuáticos, tenéis un alto porcentaje de encontraros con un tiburón, afortunadamente las posibilidades de que eso ocurra en la vida real son mucho más reducidas.

¡Disfrutad de las vacaciones y hasta la próxima!



Action 52 | **Thunderjaws** | **Diver's Dream**

Skullo



STAFF

El Mestre
Redactor

Skullo
Redactor, director y maquetador

Valveider
Redactor

¿Quieres ser el primero en leer lo último de Bonus Stage Magazine?

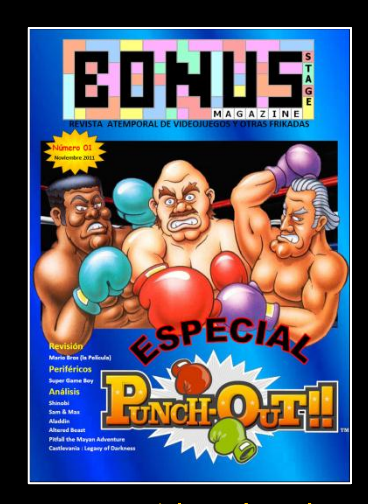
Suscríbete a nuestro blog y recibirás un email cada vez que salga un número nuevo.

¡Es muy sencillo!

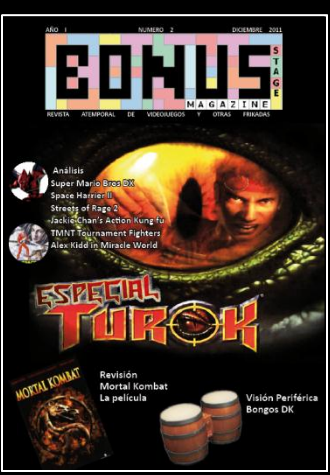


¡Os esperamos en el próximo número!

Y no os olvidéis leer los números anteriores:



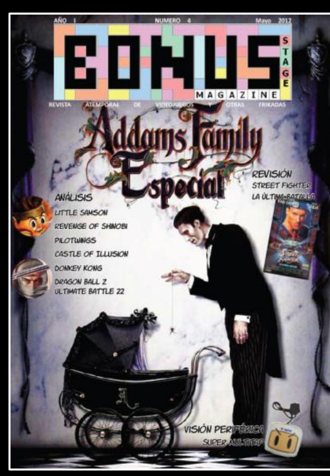
#01 Especial Punch Out!
Noviembre 2011 (36 págs.)



#02 Especial Turok
Diciembre 2011 (45 págs.)



#04 Especial Double Dragon
Marzo 2012 (39 páginas)



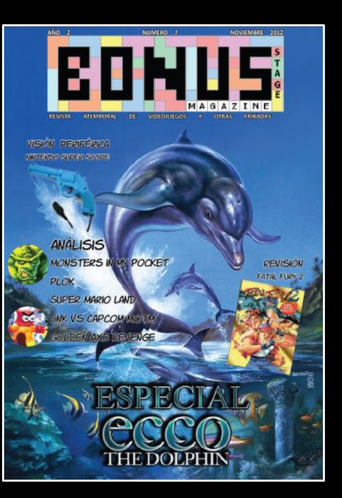
#04 Especial Familia Addams
Mayo 2012 (42 páginas)



#05 Especial Fatal Fury
Julio 2012 (39 páginas)



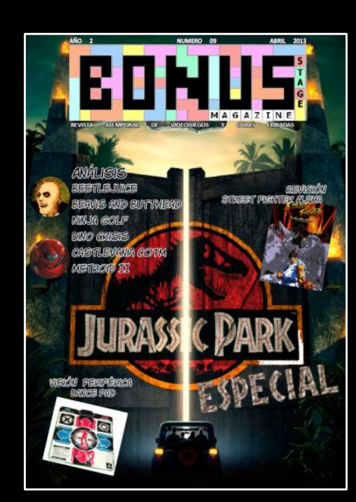
#06 Esp. Earthworm Jim
Septiembre 2012 (45 págs.)



#07 Esp. Ecco the Dolphin
Noviembre 2012 (54 págs



#08 Esp. Kunio Kun (Renegade)
Enero 2013 (55 páginas)



#09 Especial Jurassic Park
Abril 2013 (51 páginas)



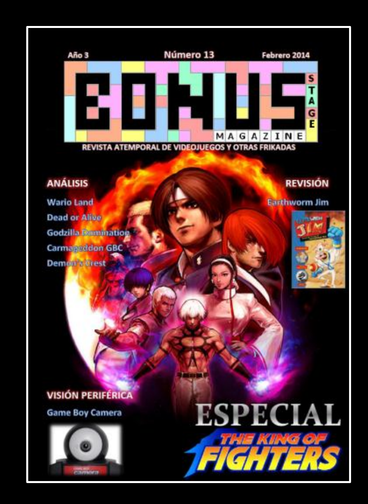
#10 Especial Half-Life
Julio 2013 (61 páginas)

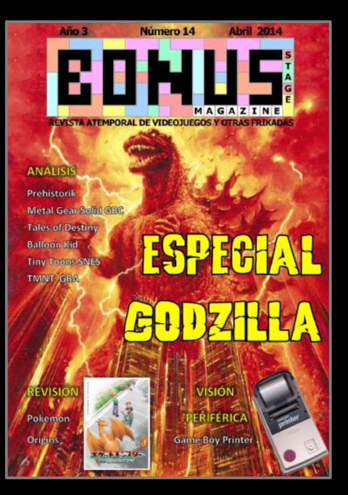


#11 Especial Alex Kidd
Octubre 2013 (55 págs.)

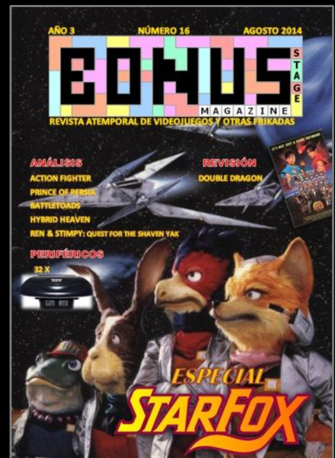


#12 Especial Tortugas Ninja
Diciembre 2013 (69 págs.)









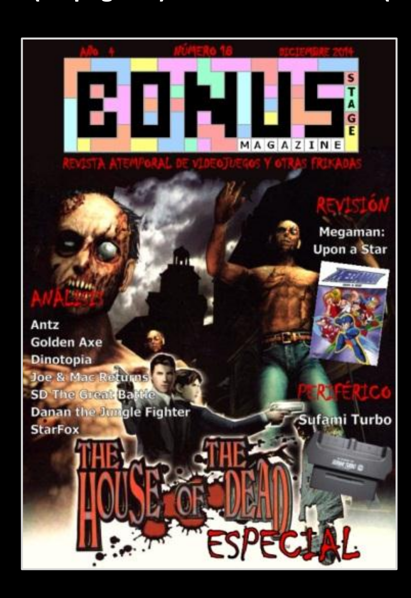
#13 Especial King of Fighters
Febrero 2014 (60 páginas)

#14 Especial Godzilla
Abril 2014 (74 páginas)

#15 Esp. Jojo's Bizarre Adventure
Junio 2014 (66 páginas)

#16 Especial Starfox
Agosto 2014 (61 páginas)



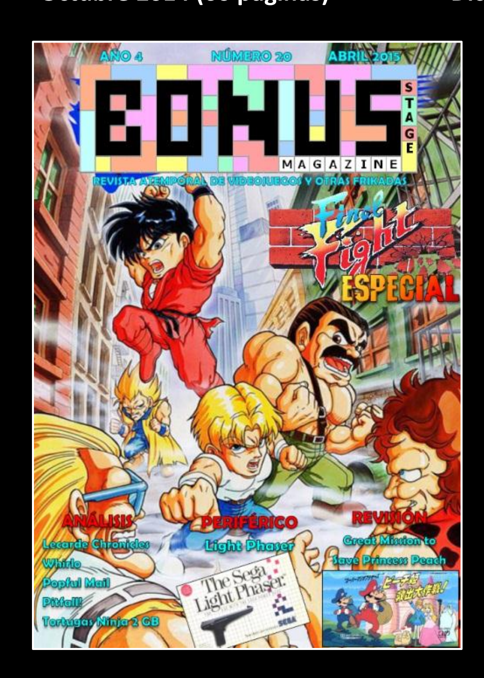


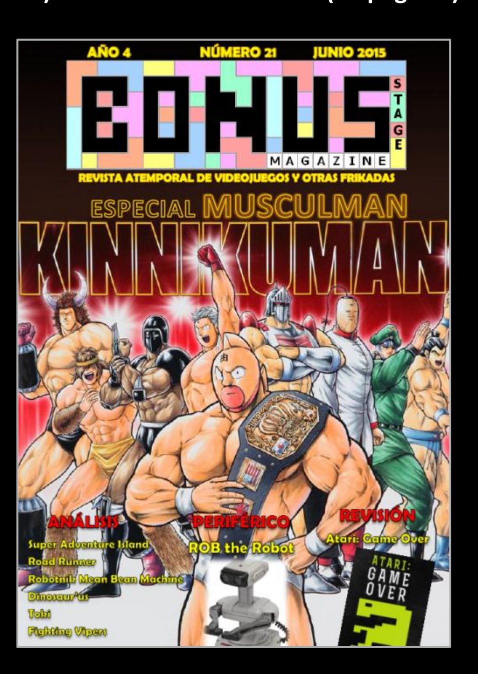


#17 Especial Clayfighter
Octubre 2014 (60 páginas)

#18 Especial House of the Dead
Diciembre 2014 (73 páginas)

#19 Especial Pitfall
Febrero 2015 (59 páginas)



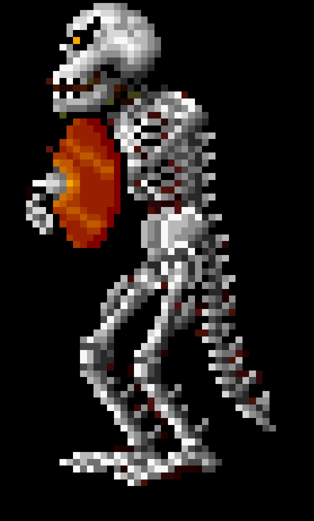


20 Especial Final Fight
Abril 2015 (58 páginas)

21 Especial Musculman (Kinnikuman)
Junio 2015 (61 páginas)

SOLUCIÓN A LOS PAUSATIEMPOS

1-EL DESCONOCIDO





El personaje es del juego *Battletoads in Battlemaniacs*

2- LA SOMBRA



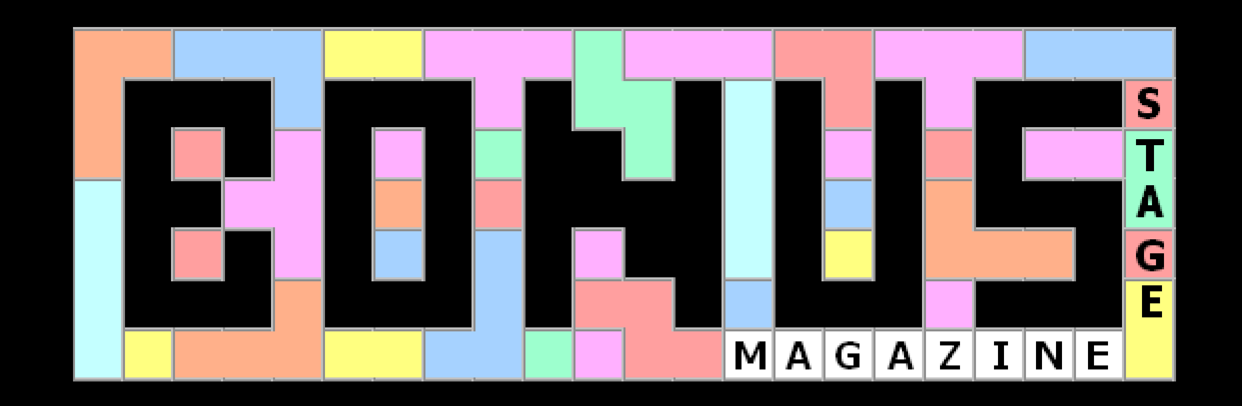
La sombra es Norimaro de *Marvel Super Heroes VS Street Fighter*

3- EL ERROR





El error de la foto está en los cascos de los vikingos, ya que les faltan los cuernos a todos ellos.



Número 22

Agosto 2015

